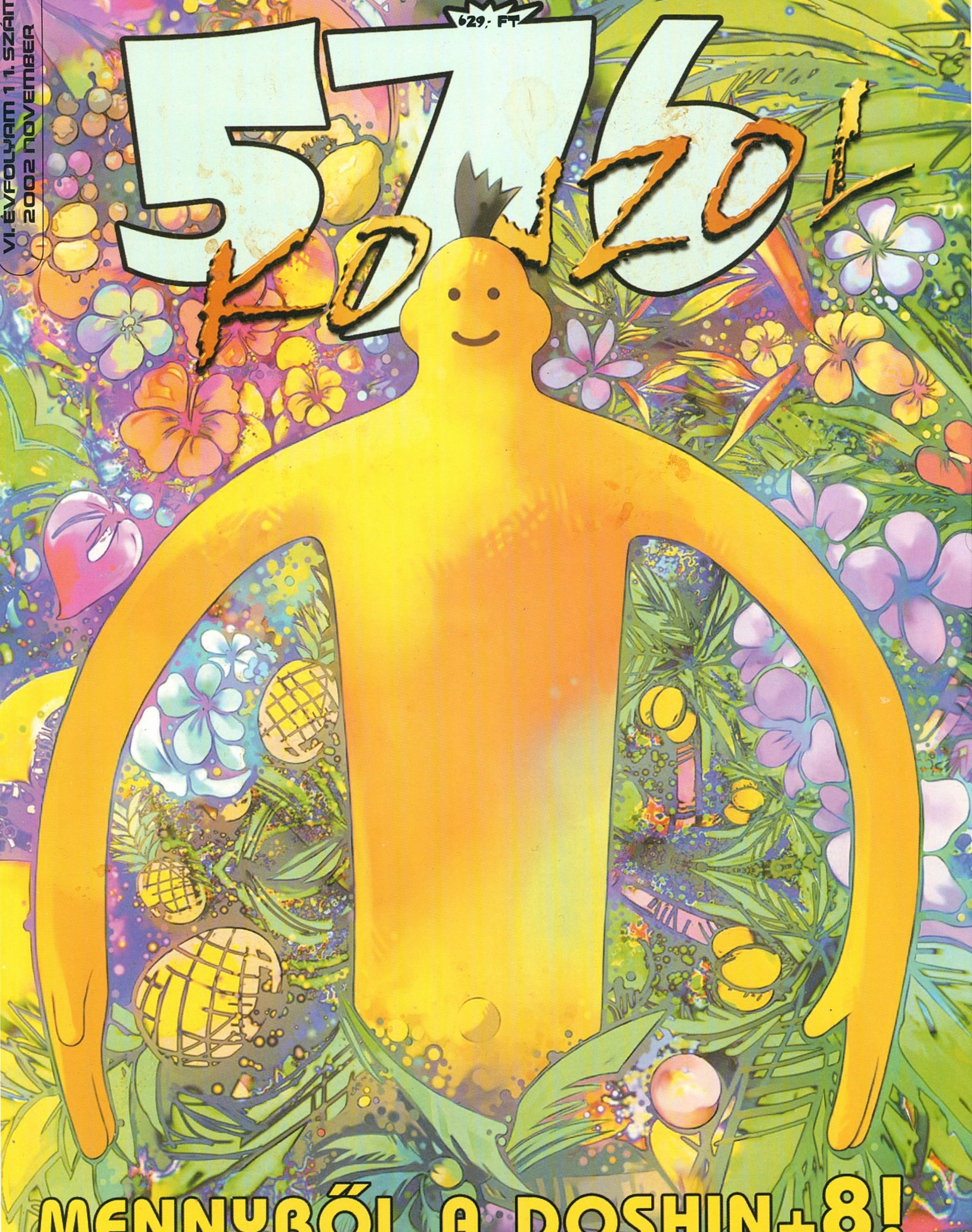
PS · PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VI. ÉVFOLYAM 11. SZÁM
2002 NOVEMBER

629,- FT

576 KONZOL



MENNYBŐL A DOSHIN+8!

DOSHIN THE GIANT (GAMECUBE)

HITMAN 2 • AUTO MODELLISTA • BLOODRAYNE • BLINX • TWO TOWERS • BURNOUT 2 • RED FACTION 2 • TIME SPLITTERS 2 • RUN LIKE HELL • STAR FOX • LORD OF THE RINGS

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1329 BUDAPEST Pf.: 24



KIEGÉSZÍTŐK



KORMÁNY



FÉNYPISZTOLY



KÁBELEK

HÍVJ!

TÁSKÁK



PSX

007 Racing (Platinum)	3990.-
007 The World is Not Enough (Platinum)	7990.-
A Bug's Life (Platinum)	7990.-
Acecombat 3 (Platinum)	7990.-
Aladdin: Nasira's Revenge (Platinum)	7990.-
Alfred Chicken	9990.-
Ape Escape	12990.-
Batman – Return of Joker	4990.-
C-12 Final Resistance (Platinum)	6990.-
Carmageddon	4990.-
Chase the Express (Platinum)	6990.-
Command & Conquer (Platinum)	3990.-
Crash Bandicoot (Platinum)	7990.-
Crash Bandicoot 2 (Platinum)	6990.-
Crash Bandicoot 3 (Platinum)	6990.-
Crash Bash (Platinum)	7990.-
Crash Team Racing (Platinum)	7990.-
Destruction Derby Raw (Platinum)	7990.-
Dinosaur (Platinum)	6990.-
Donald Duck Quack Attack (Platinum)	5990.-
Dune (EA Classic)	3990.-
E.T. The Extra Terrestrial	9990.-
Emperor's New Groove (Platinum)	7990.-
F1 2000 (EA)	3990.-
F1 Championship Season 2000 (Platinum)	3990.-
Fifa 2001 (EA Classic)	3990.-
Fifa 2003	11990.-
Fifa World Cup 2002	10990.-
Final Fantasy Anthology	9990.-
Final Fantasy VI.	4990.-
Firestorm – Thunderhawk 2.	5990.-
Gran Turismo (Platinum)	5990.-
Gran Turismo 2 (Platinum)	6990.-
Harry Potter and Philosopher's Stone	13990.-
Hot Wheels	3990.-
Inspector Gadget	4990.-
Jungle Book – Groove Party (Platinum)	7990.-
Knockout Kings 2000	3990.-
Kurushi Final	12990.-
Lilo & Stich: Trouble in Paradise	9990.-
Mat Hoffman's PRO BMX	13990.-
Medal of Honor (Platinum)	7990.-
Medal of Honor 2 (Platinum)	7990.-
Medal of Honor Pack	8990.-
Megaman Legends 2	9990.-
Metal Gear Solid (Platinum)	6990.-
Monster's Inc. (Platinum)	6990.-
Moto Racer World Tour (Platinum)	7990.-
Muppet Monster Adventure	6990.-
Nascar 2000	4990.-
Need for Speed Porsche 2000 (Platinum)	7990.-
NFS 5/Moto Racer Double Pack	8990.-
Peter Pan – Adventures in Never Land	9990.-
Racing Simulation Manaco Grand Prix	5990.-
Rayman 2.(Platinum)	7990.-
Rayman Rush	9990.-
Resident Evil 3 Nemesis	4990.-
Road Rash (EA Classic)	3990.-
Road Rash (Platinum)	7990.-
Rogue Spear (Platinum)	6990.-
Simpson's Wrestling	10990.-
Spyro 2 (Platinum)	7990.-
Spyro: The Year of the Dragon (Platinum)	6990.-
Star Wars : The Phantom Menace	5990.-
Stuart Little 2	9990.-
Superbike 2000 (Classic)	3990.-
Syphon Filter 2(Platinum)	7990.-
Syphon Filter 3 (Platinum)	6990.-
Tarzan (Platinum)	5990.-
Tekken 3 (Platinum)	6990.-
Tigger's Honey Hunt (Platinum)	6990.-
Time Crisis (Platinum)	7990.-
Time Crisis: Project Titan (Platinum)	6990.-
Tony Hawk's 3. (Platinum)	6990.-
Vagrant Story	9990.-
Worms World Party	5990.-

PS2

007 Nightfire	17990.-
18 Wheeler	16990.-
7 Blades	9990.-
Age of Empires II.	19990.-
Alone in the Dark 4.	17990.-
Baldur's Gate : Dark Alliance	17990.-
Blade 2	17990.-
Blood Omen 2	15990.-
Commandos 2	17990.-
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	13990.-
Dead or Alive 2 (Platinum)	8990.-
Devil May Cry (Platinum)	9990.-
Dino Stalker	17990.-
Donald Duck PK	9990.-
Drakan: The Ancient's Gates	16990.-
Dropship: United Peace Force	8990.-
Dynasty Warriors 2	8990.-
Ecco the Dolphin	16990.-
Endgame	16990.-
Ephemeral Fantasia	19990.-
F1 2002 (EA)	17990.-
F1 Championship Season 2000	7990.-
F1 Racing Championship	19990.-
Ferrari F355 Challange	17990.-
Fifa 2001 (Platinum)	9990.-
Final Fantasy X.	17990.-
Formula One 2001 (Platinum)	8990.-
Formula One 2001	17990.-
Freekstyle	17990.-
Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	8990.-
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo	10990.-
Grandia II.	17990.-
Half Life	13990.-
Headhunter	17990.-
Herdy Gerdy	17990.-
Jak and Daxter	17990.-
Kessen	7990.-
Legaia 2: Duel Saga	14990.-
Lego Football Mania	13990.-
Mat Hoffman's PRO BMX	16990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Metal Gear Solid 2.	HÍVJ!
Monster's Inc.	14990.-
Moto GP 2	16990.-
Moto GP	8990.-
Need for Speed : Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2003	17990.-
Ninja Assault	16990.-
No One Lives Forever	13990.-
Onimusha (Platinum)	9990.-
Onimusha 2	17990.-
Peter Pan	16990.-
Prisoner of War	16990.-
Project Eden	9990.-
Project Zero	16990.-
Quake III.Revolution	7990.-
Rayman M	16990.-
Rayman Revolution (Platinum)	8990.-
Resident Evil Code : Veronica X	9990.-
Rumble Racing	5990.-
Shadowman 2.	18990.-
Shox	17990.-
Soldier of Fortune Gold	16990.-
SSX (Platinum)	9990.-
SSX Tricky	17990.-
Star Trek Voyager: Elite Force	16990.-
Star Wars : Jedi Starfighter	9990.-
Star Wars : Starfighter (Platinum)	8990.-
Stitch Experiment	16990.-
Street Hoops	15990.-
Tekken 4	16990.-
Tekken Tag (Platinum)	8990.-
The Mummy Returns	13990.-
The Thing	17990.-
Theme Park World	5990.-
This is Football 2003	17990.-
Tiger Woods 2002	17990.-
Time Crisis 2+G-Con 2 LightGun	25990.-
TOCA Race Driver	17990.-
Tony Hawk's 3. (Platinum)	9990.-
Turok Evolution	16990.-
Vampire Night + LightGun	25990.-
Virtua Fighter 4.	17990.-
Woody Woodpecker	6990.-
World Rally Championship	8990.-
Worms Blast	16990.-
X-Squad	5990.-



CGB

Alone in the Dark 4.	9990.-
Donkey Kong Country	11990.-
E.T. The Extra – Terrestrial	11990.-
Game Watch Gallery 3	9990.-
Hercules /Titus/	9990.-
Jungle Book : Mowgli's Wild Adventure	11990.-
Looney Toones : Collector Martia	9990.-
Looney Toones Racing	9990.-
Mat Hoffman's PRO BMX	10990.-
Missile Command	9990.-
Pokémon Crystal	13990.-
Pokémon Gold	11990.-
Pokémon Silver	11990.-
Pooh and Tigger „Hunny" Safari	11990.-
Robocop /Titus/	9990.-
Super Mario Bros Deluxe	9990.-
The Emperor's New Groove	12990.-
The Mummy Returns	8990.-
The Nations	9990.-
TinTin : Prisoner of the Sun	9990.-
Tiny Toon : Dizzy's Candy Quest	9990.-
Top Gun/Firestorm	9990.-
Warriors of Might and Magic	9990.-
Xena : Warrior Princess /Titus/	9990.-

GBA

Batman Vengance	14990.-
Breath of Fire	15990.-
Castlevania -Harmony of Dissonance	14990.-
Chessmaster 8000	14990.-
Chu Chu Rocket	16990.-
Colin McRae Rally 2.	12990.-
Crash Bandicoot XS	13990.-
Donald Duck 'Advance'	15990.-
Duke Nukem Advance	13990.-
E.T. The Extra Terrestrial	14990.-
Fila Decathlon	16990.-
Final Fight One	15990.-
Frogger's Adventures	16990.-
Golden Sun	14990.-
Harry Potter and Philosoper's Stone	16990.-
Ice Age	14990.-
Jurassic Park III/Dino Attack	16990.-
Lucky Luke : Wanted	14990.-
Mat Hoffman's PRO BMX 2	12990.-
Mat Hoffman's PRO BMX	12990.-
Moto Racer Advance	12990.-
Peter Pan	14990.-
Planet of the Apes	15990.-
Rayman Advance	12990.-
Rouge Spear	14990.-
Salt Lake City 2002	15990.-
Shaun Palmer's PRO Snowboarder	12990.-
Spyro : Season of Ice	13990.-
Star Wars: Episode 2	16990.-
The Scorpion King/Sword of Osiris	9990.-
Tom and Jerry : The Magic Ring	15990.-
Tony Hawk 3	13990.-
Tweety & the Magic Gems	14990.-
Warioland 4	15990.-
WWF Road to Wrestlemania	16990.-
X-Bladez : Inline Skater	14990.-
X-Men: Reign of Apocalypse	13990.-
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	13990.-

GameCube

007 Agent Under Fire	17990.-
007 Nightfire	17990.-
Capcom vs. SNK 2	17990.-
Dark Summit	19990.-
Donald Duck : Quack Attack	16990.-
F1 2002	17990.-
Fifa World Cup 2002	17990.-
Freekstyle	17990.-
International Superstar Soccer	18990.-
Lost Kingdom	16990.-
Luigi's Mansion	17990.-
Medal of Honor : Frontline	17990.-
NBA Courtside 2002	17990.-
Need for Speed : Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2003	17990.-
Pikmin	16990.-
Resident Evil	17990.-
Simpson's Road Rage	17990.-
SpiderMan: The Movie	17990.-
SSX Tricky	17990.-
Star Wars: Rouge Leader (Rouge Squadron)	19990.-
Super Mario Sunshine	16990.-
Super Smash Brothers Melee	17990.-
Universal Studios	16990.-
WTO Pro Tennis	17990.-

XB

007 Agent Under Fire	17990.-
007 Nightfire	17990.-
Blade 2.	17990.-
Buffy the Vampire Slayer	17990.-
Commandos 2.	13990.-
Crash Bandicoot : The Wrath of Cortex	15990.-
Dave Mirra Freestyle BMX 2.	17990.-
Dead or Alive 3.	17990.-
F1 2002	17900.-
Fifa World Cup 2002	17990.-
Genma Onimusha	19990.-
Halo	17990.-
Knockout Kings 2002	17990.-
Mat Hoffman PRO BMX 2.	17990.-
Medal of Honor : Frontline	17990.-
Mike Tyson Boxing	16990.-
NBA Live 2002	17990.-
Need for Speed : Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2003	17990.-
Oddworld	17990.-
Prisoner of War	16990.-
Project Gotham Racing	17990.-
Rallysport Challange	17990.-
Simpson's Road Rage	17990.-
SpiderMan : The Movie	17990.-
SSX Tricky	17990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3.	17990.-
Wreckless : The Yakuza Missions	17990.-

Az áraink 25% ÁFÁ-t tartalmaznak.
Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér Aluljáró szint
Tel.: 434-8076

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424

Csomagküldő Szolgálat
1329 Budapest Pf.: 24
Tel.: 369-26-86

TARTALOM

AKTuális 55

Mi a fene az a +8 a címlapon? Miért ilyen vastag ez a novemberi szám? Mi van abban a csomagban, amit a Konzoltól hozott a postás? És egyáltalán, mikor halt meg Billy Idol? Fontos kérdések, melyeket meg kell válaszolnom...

Azt gondolom már kiderítettétek – nem kell egy Sherlock Holmesnak lenni hozzá –, hogy nyolc oldallal ismét megnöveltük a Konzol terjedelmét és ezért ismét nem kell egy fillérrel sem többet fizetnetek! Sokat filóztunk, hogy mivel lépjünk előre; természetesen először a DVD melléklet jött szóba, de ezt az ötletet – EGYELŐRE – el kellett vetnünk. Oly mértékben növelte volna meg a lap árát, amit nem biztos, hogy minden pénztárcájára kényes (esetleg fiatalabb) olvasó be tudott volna nyelni, azonkívül a jelenleg még szerény, de annál vehemensebb Nintendós tábor (ugye csomi? :) sem biztos, hogy örült volna egy számukra lejátszhatatlan lemeznek. Ráadásul fontos szempont az is – amit sokan nem is sejtenek, vagy nem akarnak tudomásul venni –, hogy a DVD legális anyagokkal való megtöltése nehéz feladat. A cégek igen háklisak a copyright kérdésre, ezért nem lehet csak úgy hűbelebalázs módjára felnyomni a DVD-re minden internetről/innen-onnan leszedett videót!

Persze a DVD nem bukott ügy, csak egy kis ideig még pihentetjük a dolgot... Januártól ugyanis gyökeres változtatásokat tervezünk a magazin életében. Éppen ezért új előfizetéseket most nem is fogadunk el – persze aki eddig hű volt hozzánk, az ezután sem fog csalódni! ;)

Megtartottuk „előfizetői játékunk” sorsolását is! Tizenkilenc nevet dobott ki a gép, készítettem tehát 19 izgi csomagot, pólóval, baseball sapkával, PS2 demólemezekkel, figurákkal, tollakkal, kitűzőkkel, matricákkal, kulcstartókkal – mire ezeket a sorokat olvassák, remélhetőleg már megkapták őket a szerencsés nyertesek. Aki most nem nyert, az se búsuljon – egy halom PS2 és Xbox DVD játék, GameCube baseball sapka és póló vár még kisorsolásra egy karácsonyi akció keretében!

Végül jöjjön a legfontosabb kérdés: mi történt Billy Idollal? Reiker az előző havi Cool-Túrában eltemette a rocknagypapát, én meg bárgyú módon átsiklottam kijelentése felett. Lett is nagy derültség, amikor kiderült: Billy fiú él (virulni már nem virul :). Először Liquid tanácsára egy bérgyilkost akartunk küldeni Los Angelesbe, de aztán inkább a helyesbítés mellett döntöttünk... Reiker meg megkapta a magáét!

Martin



Time Splitters 2



Auto Modellista



Bloodrayne



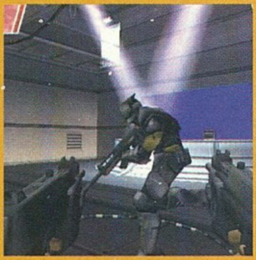
The Two Towers



Run Like Hell



Blinx



Red Faction 2



Starfox Adventures



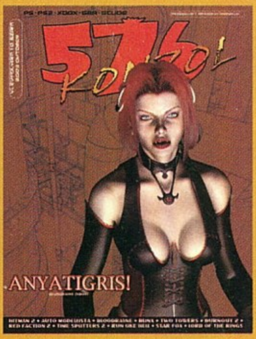
Sly Cooper



Super Ghouls'n Ghosts



Gondoltunk rá, hogy az Auto Modellistát tesszük címlapra...



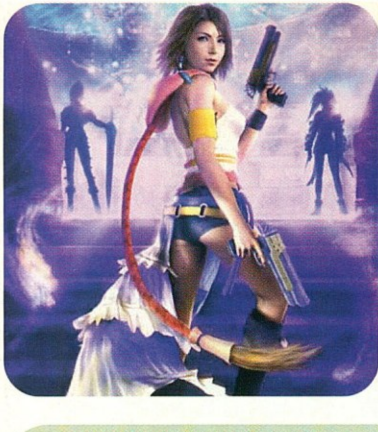
...de a Bloodrayne hősnőjének idomai sem hagytak hidegen minket!

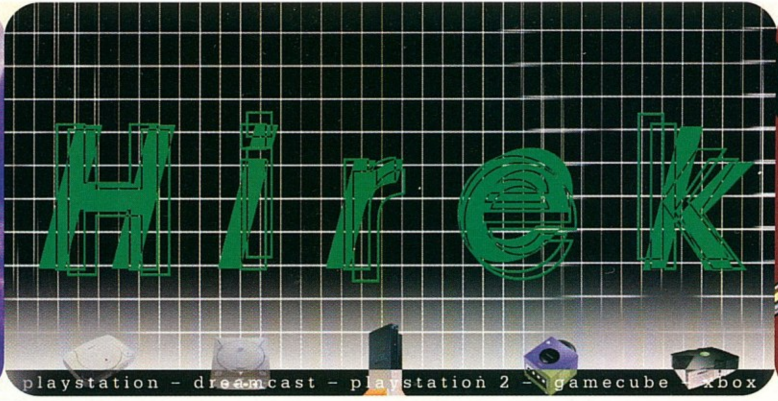
ISSN 1417-9296

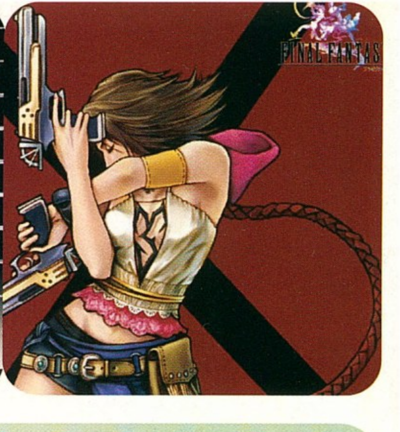
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Doshin the Giant (GameCube)







FINAL FANTASY X-2 (PS2)

Végre hivatalosan is bejelentették a **Final Fantasy X** "második részét" (még leírni is furcsa, a Square soha nem csinált hagyományos értelemben vett folytatást az FF-univerzumban). A játék végső címe **Final Fantasy X-2** (korábban legalább háromféle címen emlegették a játékot, volt itt minden a „Final Fantasy X – Yuna ver-



sion"-ön keresztül a „Lord of the Future"-ig bezárólag – az új cím legalább egyértelmű). Két évvel Sin legyőzése után játunk, a játék világában beköszöntött az Eternal Nagi (végtelen nyugalom) korszaka. A dolgok azonban rosszra fordulnak, és a Besaid szigeten tartózkodó Yunára ismét sorsfordító kalandok várnak. A folytatásban állítólag Waka is visszatér – a nyitó animációban legalább is biztos ott található őkelme. A játékban alapvetően Yunával kavarhatunk majd, aki a Sin elpusztítása után megváltozott világban (ismét megjelennek a különféle gépek és járművek) újabb kihívások elé néz. Rengeteg új felfedezhető terület lesz a játékban, főhősnőnk fut, ugrik, harcol – ez utóbbit a jelek szerint valós időben teszi – a játék reklámspotjának megtekintésekor erős Tomb Raider-utánérzés vett erőt a szerkesztőségen. A harcrendszer részleteiről egyelőre nem sokat tudni, de az un "Active mode" megjelenése igencsak a Crystal Chronicles-féle realtime összecsapások implementálása felé mutat. A második epizódban Yuna új ruhában jelenik meg – a kosztümöt Rikkutól kapta. Az új öltözet



oka az, hogy főhősnőnk olyan népszerűvé vált a világban, hogy teljes imázsváltásra volt szükség – különben lépten-nyomon felismernék. Sokan furcsállták (mi is) a Yuna néni által használt két automata pisztolyt, de a ravasz Squares arcoknak erre is van magyarázatuk: az FFX történéseinek végén az Aeonok eltűnnek a világból, ergo nincs már mit megidézni a csatákban – ezért kellenek a lőfegyverek. Az FFX-2 története jóval kevésbé lesz lineáris, mint az előzmények: a játék elején rögtön több irányba is elindulhatunk A korábban pletykált második "folytatás" az un. "Rikku-verzió" kacsának bizonyult, azaz a Square soha nem fejlesztett ilyesmit. Várható japáni megjelenés 2003 márciusában, NAGYON kíváncsiak vagyunk, hogy mi lesz ebből...

KING OF ROUTE 66 (PS2)

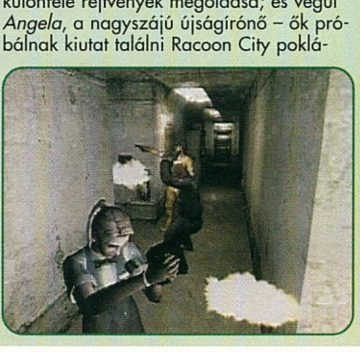
Böszme nagy kamionok szerepelnek benne és a *Sega AM2* fejleszti, na, mi lehet az? Igen, kitaláltátok (aki mondjuk Sega Rally-ra tippelt, az büntetésből sürgősen szaladjon el a sarki játékterembe és egy nagy halom fémszázassal a zsebében látogassa meg a kamionos automatát), a



18 Wheelers – American Pro Truckers arcade-Dreamcast siker folytatásáról van szó. A második rész címe **King of Route 66** (még szerencse, hogy nem 666 ;-), és mindenben követi/továbbgondolja a nagy elődje által meghatározott hagyományokat: negyven választható karakter, hatalmas pályák, őrült missziók és kőkemény rombolás. A játék Playstation 2 exkluzív, az óceán túlsó felén 2003 márciusában jelenik meg.

NETWORK BIOHAZARD (PS2)

Korábban Biohazard Online-ként ismertük, most éppen **Network Biohazard** a (munka)címe: a lényeg változatlan, a Resident Evil multiplayerre kihegyezett, hálózaton játszható verziójáról van szó. A *Capcom* a korábbi nagy titkolózás után most végre részleteket is elárult a készülő új Resident-játékról. A Network Biohazardban nyolc karakter közöl választhatunk majd: *Kevin* a Racoon Cityi rendőrség tagja, a játék legbátrabb karaktere; *George* egy elvált sebész, akinek érdekeltségei vannak a helyi politikai körökben; *Yoko* japán lány, sok titokkal, és rejtélyes múlttal; *Mark* egy nagy cég biztonsági főnöke, akit a vietnámi háborús emlékei kínoznak; *Cindy* a vidám pincérlány; *David* a halk szavú vízvezeték szerelő; Jim Racoon City metrórendszerének egyik karbantartója, aki viszont sokat beszél, rendkívül energikus, és erőssége a különféle rejtvények megoldása; és végül *Angela*, a nagyszájú újságírónő – ők próbálnak kiutat találni Racoon City poklá-



ból, valamikor a Resident Evil 1-2 történéseivel párhuzamosan. A karakterek eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek majd, mindegyik másban lesz erős – pisztolyt például mindenki használhat, de a brutálisabb fegyverekhez csak a megfelelő képzettségekkel felruházott karakterek juthatnak. A játékban egyszerre négy "élő" játékos nyomulhat, a többieket a konzolmasina vezérli – a csapatban közlekedés javallott, de nem kötelező, lesznek például olyan szituációk, amikor a karakterek szét kell válniuk. A városban kószáló NPC-k nem csak zombieleségként szolgálnak majd, hanem aktívan alakítják a történetet – lesznek olyan küldetések, ahol meg kell mentenünk őket; más esetekben viszont akár ránk is támadhatnak, sőt információkat is kérhetünk tőlük Megjelenés valamikor 2003-ban, egyelőre kizárólag a kettes számú Pljéstációra.

GUN SURVIVOR 4: BIOHAZARD (PS2)

Még mindig Capcom és még mindig Biohazard: a **Gun Survivor 4: Biohazard** a cég fénypisztolyos-lövöldözős sorozatának legújabb darabja. A dinoszauruszok világába tett rövid (és kissé kiábrándító) kirándulás után a széria visszatér



az ismerős zombihentelős-univerzum ölelő karjaiba: a negyedik rész ismét a Resident Evil cselekményszálát bonyolítja tovább. A helyszín ezúttal egy olajfúró torony, ahol a szokásos lövöldözésen kívül némi 3rd person felfedezésben és rejtvénymegoldásban is részünk lesz. A sztoriról bővebbet nem tudni, de az a pletyka kering, hogy a GS4 története alapjaiban megegyezik azzal a storyline-nal, amit a Capcom eredetileg a Resident Evil 3-ban akart felhasználni, de később jegelték az ötletet – azaz teljesen új szereplőkkel találkozunk majd. 2003 tavaszára készül el, ha minden jól megy – akkor majd meglátjuk, hogy mi igaz a fenti szóbeszédből...

DEF JAM VENDETTA (PS2, GC)

Újabb sportjáték a láthatáron, ezúttal a bizarabb fajtából: az *EA Sports Big* és a



Def Jam (híres-hírhedt amcsi lemezkiadó, életstílus-iránymutató és ruhagyár: a trendi underground hip-hop életvitel evangelistái) kooperációjában készülget a **Def Jam Vendetta**. A DJV a sajtóanyag szerint a "titkos földalatti harci klubok izgalmas világába vezeti be a játékost", a képek alapján nekünk szimpla pankráció-utánérzésnek tűnik a játék, amit az ismert karakterek (a Def Jam húzónevei: DMX, Method Man, Redman, Scarface) szerepeltetésével kívánnak a jobb sorsra érdemes ifjúság nyakába sózni. Megjelenés valamikor jövőre (Playstation 2, Gamecube) – nem valószínű, hogy a lerágjuk addig a körmeinket az izgalomtól.

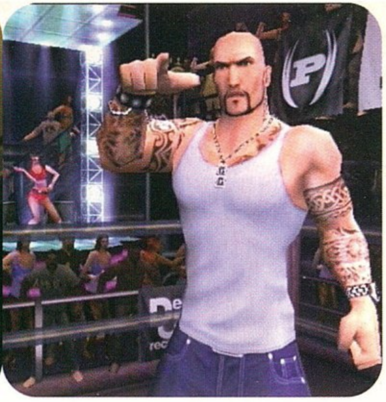
RISE TO HONOR (PS2)

A Sony Foster City-beli stúdiójában készül gőzerővel a **Rise to Honor**. A játék első blikkre szimpla Max Payne/Dead to Rights-klónnak tűnik- egészen addig, amíg nem vetünk egy pillantást a közreműködők rendkívül impresszív névsorára. Jet Li, Hölgyeim és Uraim, no meg persze Corey Yuen. Li apót gondolom senkinek nem kell bemutatnom, a (gyengécske) amerikai munkásságából (The One, Romeo Must Die) bizonyára mindenki látott valamit, de a távol-keleti filmek által jobban meglegyintettek talán a hongkongi filmjei (Once Upon a Time in China-sorozat, Fist of Legend, Black Mask) közül is ismernek néhányat. Yuen mester hasonló kaliberű legenda, bár ő mostanában már sokkal inkább a harci koreográfiával foglalkozik (a hamarosan nálunk is a mozikba kerülő The Transporter is az ő keze munkáját dicséri). A RtH vérbeli akciójáték, melyhez a fentebb említett két úriem-



ber filmes munkássága szolgáltatta az alapot. Közreműködésük azonban nem merül ki ennyiben, a főhős alakját egy az egyben Jet Li bácsiról mintázták, és a mozgások motion-capture-ölését is rajta végeztek el – Corey Yuen vigyázó szemei előtt (ő csinálta koreográfiát). A játék története akár Li következő filmjének forgatókönyve is lehetne: hősünk, Kit Yun egy Chiang nevezetű hongkongi triád-főnök személyes testőre – egészen addig, amíg valaki jobblétre nem szenderíti az úriembert. Yun persze bevadul, és nyomozni kezd a gyilkosok után, de e mellett még ex-főnöke fiatal lányát is meg kell védenie. A játék javarészt Hong-Kong-i és San Francisco-i lokációkon játszódik, és mindent igyekeznek belepréselni a fejlesztők ugrat, amit egy jófajta keleti akciótörténettől csak elvár az ember: hatalmas kétpisztolyos tűzharcok, látványos verekedések, és ripityává zúzható berendezések. A nemrég közzétett gameplay-videó alapján forrónak ígérkezik az anyag, a távol-keleti bloodshed-eposzok lelkes rajongói (a hírszerk. is közéjük tartozik) már készíthetik



is a pénztárcát, mert a hírek szerint még idén, az év végi hajrában megjelenik a játék.

VARANOIR (PS2)

Az *Idea Factory* tálalásában érkezik hamarosan a **Varanoir**, egy jó kis hagyományos japán stílusú RPG. A címben szereplő Varanoir egy varázsló-iskolát takar,



ahol egy démon-mester ellen készítik fel a tanítványokat. A sztori három karakter sorsa körül forog: *Myo*, az iskola egyik legtehetségesebb tanítványa, a leányzó nagyapja, a korábban jeles bajvívóként (mostanság azonban takarítóként) funkcionáló *..ii*, és Myo legnagyobb iskolai riválisa, a gyönyörű *Ryuto* bonyolódnak izgalmas kalandokba. A Varanoir véletlenszerűen generált dungenokat, (az olyat a hírszerkesztő nem nagyon szereti, kivéve a Diabloban) és a legyőzött ellenfelektől elkobzott tárgyak fegyverekké alakításának lehetőségét ígéri – ilyesmit mondjuk már láttunk máshol is. Japáni megjelenés október végén megtörtént (a hírek szerint valamikor 2003-ban angolul is kiadják), az előrendelők öt darab *Kingdom of Chaos* (ebben az univerzumban játszódik a game) trading card-al lesznek/lettek gazdagabbak. Anime is készülget, a Varanoir OVA első két epizódja a játék megjelenése után pár héttel lesz kapható.

BATTLE ENGINE AQUILA (XBOX)

Ha így folytatódik tovább, akkor az Xbox lesz a mech-szimulátorok és akciójátékok definitív platformja. Felsorolni is nehéz az xdobozra mostanában megjelent/hamarosan megjelenő, böszme nagy



óriásrobotokat felvonultató játékokat, olyan nagy címek versenyeznek az elsőségért, mint a Mech Assault, a speciális irányítójáról (tudjátok, az nagyon drága, kismillió gombot felvonultató szerkezet) és akkurátus szimulációjáról elhíresült Steel Battalion vagy éppen a koreai Phantagram által fejlesztett Phantom Crash. A **Battle Engine Aquila** első hallásra jófajta mexikói tequila-márkának tűnik, de persze nem az. Az eddig nem túl sikeres Lost Toys (Ball Breakers – PS1, MOHO – PC, a kis guilfordi cég a híres-neves Bullfrogból emigrált programozókból és grafikusokból alakult 1999-ben) ezúttal a mecha-akciók göröngyös talaján próbálkozik. A BEA világában kőkemény felmelegedés keseríti meg az emberek életét – a planéta nagyobbik felét víz borította el, a túlélők pedig kétségbeesetten küzdenek a túlélésért. Az eddig látottak alapján a Battle Engine Aquila igazi erőssége a grandiózus akciók korrekt megjelenítése lesz. Iszonyatosan sok ellenfelet kezel a játék, epikus méretű csaták zajlanak a képernyőn – mindez igen magas frame/secundum értékek mellett. A Rage Gun Metaljához hasonlóan a mechünk repülni képes, sőt állítólag még a tengerek mélyét is megjárhatjuk vele – ezt abból következtettük ki (mi kis ravaszok), hogy igen sok, erősen tengeralattjáróra hajazó ellenfél található a játékban.

MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA (XBOX, GC, PS2)

Az alcímben szereplő "Surma" szócskával érdekes szójátékokat lehetne farigcsálni (a surmó-surma összecsengés igen tág lehetőségeket biztosít), de nem tesszük: vérkomoly gamerlap lévén (kuc-kuc :-) inkább a játék tartalmi valóját vizsgáljuk be. A **Mission Impossible – Operation Surma** az *Infogrames* újabb próbálkozása, hogy normális játékot hegesszenek a több éve jó pénzért megvásárolt Imposzibilis Misszió-licencből (halkan jegyezzük meg, hogy eleddig nem nagyon jártak sikerrel). Ethan Hunt újabb kalandjaiban egy ICEworm kódnevű mik-



rochip felkutatása lesz a feladatunk, amivel birtokosa kedve szerint közlekedhet kibe a világ jelentősebb biztonsági rendszereiben (újabb halk megjegyzés: ezt az ötletet egyszer már elsütötték a Sneakers című 1992-es Robert Redford filmben – sebaj). Hunt kollléga (Tom Cruise a Minority Report után most sem adta az arcát poligon megfelelőjének, annyira mély bukszája úgy tűnik nincs a francia kiadónak) tizenkét lehetetlen küldetésen keresztül lopakodik, használ érdekes műtyűröket (mini-kommunikátor, kézi scanner), és persze ölt álruhákat – a Közel-Kelettől Román át Kelet-Európáig. Év végén kezdhetünk akciózni, minden platformon.

APEX (XBOX)

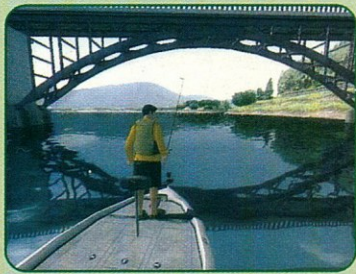
Az Infogrames sem akar kimaradni a minőségi xdobozos autós játékok piacából – az *Automobili Lamborghini* (Rage) mellett újabb, grafikailag lenyűgöző autóversenyt kapnak a fekete doboz büszke tulajdonosai. Az **APEX** fejlesztésért az a Milestone (a srácok Olaszországban tevékenykednek) a felelős, akik korábban, a kilencvenes évek derekán egyszer már alaposan letették a névjegyüket a híres Screamer-sorozat három epizódjával. Azóta nem sokat hallottunk róluk, de ha az APEX-et szánják visszatérésnek, akkor a legjobb lóra tettek. A játék nem egyszerű autóverseny: a szokásos árkád-jellegű összecsapásokon kívül rendelkezésünkre áll egy úgynevezett Dream Mode is. A DM a játék karrier-móduszát takarja, melyben magunknak kell menedzselnünk egy kiválasztott autómárkát (a választék igen széles, olyan licencelt járgányokkal nyomul-



hatunk majd, mint a Mercedes a Jaguar vagy a Lotus különféle típusai – összesen hetven darab autó közül válogathatunk), és a versenyek megnyerésével kell „piacot elhódítanunk a konkurenciától". A játék grafikai oldalát a képek alapján mindenki ítélje meg maga – szerintünk bődületesen jól néz ki a cucc. Megjelenés 2003 márciusában, kizárólag Xboxra.

FISHING LIVE ONLINE (XBOX)

Japáni barátaink meg vannak őrülve a horgászós játékokért – elég csak megnézni szegény megboldogult Dreamcast pecázós kínálatát – a Microsoft pedig mindent megtesz a japáni piac meghódítása érdekében. Innen származhat a **Fishing Live Online** ötlete is, elvégre neten játszható halkergetős őrülettel nemigen találkozhattunk még. Na, most majd fogunk: a FLO tucatnyi, akkurátusan lemodellezett lokációt tartalmaz a világ különböző részeiről, tizenhárom híres-neves cég (például Daiwaseiko – a horgász-fanatikok biztos ugrálnak most a név halla-



tán, szerénytelenségemnek nem nagyon mond semmit a keleti hangzású név) pecázós cuccai közül válogathatjuk össze a legszimpatikusabbakat – nem csak botokat választhatunk, hanem még az orsók és damilok is egytől-egyig licenceltek. Egyszerre tízezer (!) player próbálhatja majd bekeríteni a naivan úszkáló hal pajtásokat, a játék ráadásul ütős Dolby Digital 5.1 támogatást, és voice-chat funkciót is tartalmazni fog. Japáni megjelenés 2003 tavaszán, a világ egyéb territóriumai egyelőre még nincsenek célba érve.

A grafika mellesleg erősen büntet, de azt hiszem, ezt ti is leszűrtétek már magatoknak.

THE WILD RINGS (XBOX)

Japáni barátaink a wrestlingért is teljesen meg vannak őrülve (és hogy teljes legyen a kép: a baseballt is imádják), és mivel a Microsoft TÉNYLEG mindent meg akar tenni a japáni piac meghódítása érdekében – wrestling játékot is kapnak a japáni vásárlók, szépet, jót, neten játszhatót. Híres birkózók (vagy

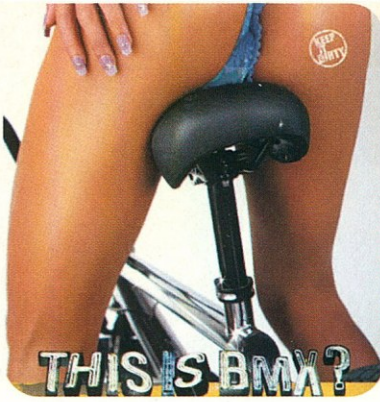


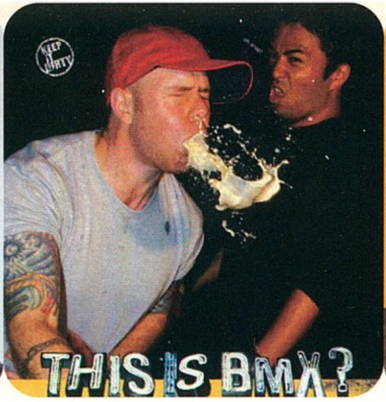
hogy is fordítjuk ékes magyar nyelvre a wrestlert) ugyan nem szerepelnek a **The Wild Rings**-ben, de legalább van vagy száz belőlük, ami testvérek között is elég szép választék. A száz szereplő több mint ötszáz (!) harci technikát tud elsajátítani, és mintegy tizenegy harci stílus közül választhat. Ha nem találjunk meg a nekünk megfelelő delikvenst a száz emberke között, akkor akár saját magunk is létrehozhatunk egy új versenyzőt – az edit módban a harcostárs haját, karjának/fülének/orrának/szájának nagyságát, szeme színét, hajviseletét (egyszóval mindent) kedvünkre alakíthatjuk. Az online bajnokságokon kívül új ruhákat, sőt új speciális mozgásokat is magunkhoz szólíthatunk majd a játék honlapjáról – valamikor 2003 tavaszán.

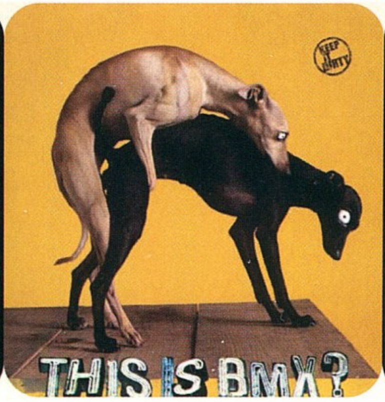
BATMAN: DARK TOMORROW (XBOX)

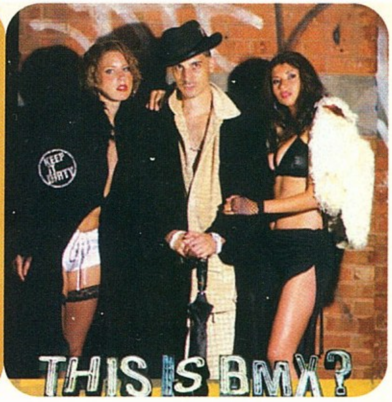
A különféle platformokra készülő kazalnyi szuperhírós játék közül szerény véleményünk szerint a Kemco által fejlesztett Xbox-os **Batman: Dark Tomorrow** néz ki a legpofásabban. A bőregér legújabb kalandjait feldolgozó beat'em up igen kemény felütéssel indít: Gotham Cityben (szokás szerint) ismét elszabadult a pokol, az utcákon bandák garázdálkodnak, Gordon rendőrfőnököt elrabolták, a hírhedt Arkham Asylum (tudjátok, a diliház, ahol a Batman-gonoszok többsége végezni szokta) pedig el lett zárva a külvilágtól. A Fekete Lovag feladata ennek megfelelően az utcai harcok megfékezése











(jól agyon kell verni mindenkit), Gordon kiszabadítása (jól agyon kell verni a fogva tartókat), és bejutás az Asylumba (azt még nem tudjuk, hogy itt kiket kell jól agyonverni, de biztos lesznek jó néhányan). A folyamatos pofozkodás mellett Batman koma a feszes, golyóálló bőrnaci rejtett zsebeiben magánál hordott kütyüket is bevetheti az ellenfelek hatástalanítására – mint ahogy tette ezt már az SNES-es idők betmenes játékfeldolgozásaiban is. A Bőregér: Setét Holnap tehát elsősorban inkább a grafikájával fogja lenyűgözni a tisztelt játékosokat a jövő év elején, mint sem a zsánert megújító játékmenetével – nem baj, egy kis agyatlan pofozkodás sem árt néha.

SPACE RAIDER (GC, PS2)

A **Space Raider** azok közé a játékok közé tartozik, melyek nagy valószínűséggel soha nem fognak felkerülni a „Nagy Klasszikusok" feliratú dicsőségtáblára. A Taito lövöldéjének történeti alapjai olyan egyszerűek, mint egy kőbalta: Nagyon Gonosz, Nagyon Ronda Idegenek támadnak a Földre, mi pediglen a Nagyon Jóságos, és Nagyon Ügyes héroszt alakítva hűvös halomba fogjuk lőni őket Marha Nagy Fegyverek segítségével. A játék elején három játszható karakter közül választhatunk, melyek eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek (*Justin* – tizenhét éves ifjonc, aki barátai meggyilkolását akarja megbosszulni a támadókon, ő tipikus „allrounder", azaz balanszírozott képességekkel bír; *Ashley* – huszonhárom éves szőke cicababa, aki eltűnt szerelmét keresi, akit valószínűleg a gonosz alienek raboltak el, erőssége a gyorsaságában rejlik; és végül *Naji* – a kötelező afro-amerikai (értsd: néger) karakter, kíméletet nem ismerő ex-kommandós, aki lassú ugyan, de hatalmas adag sebzéseket képes elnyelni). Az alapból választható Story módon (mely a single player szórakozást szolgálja) kívül választhatjuk majd a Túlélő módot is, ahol viszont már egy cimboránkkal karöltve állhatunk neki a randaságok kipurgálásának az univerzumból – mentés/continue lehetősége nélkül. A Taitonál is érezhetik, hogy a játék nem feltétlenül A-kategóriás produktum, így a jövő év januárjában debütáló Gamecube verzió már rögtön erősen nyomott áron, 4800 yenért kerül a japáni játékboltok polcaira.



POKEMON RUBY/ SAPPHIRE (GBA)

Elkezdtek szállingózni az információk a GBA-ra megjelenő új Pokemon-játékról: a **Pokemon Ruby/Sapphire** címre hallgató folytatás három új alap-zsebszörnyet vonultat majd fel (az alsó sorban láthatjátok őket). *Achamo* egy sárga madárka lesz, tűz-attribútummal; *Kimori* egy furcsa béka, üveg-attribútummal és HP-abszorbálási képességgel; míg *Mizugorou* egy maghatározhatatlan fajtájú, víz-attribútumu kék szörny, aki ennek megfelelően a sárban érzi magát a legjobban. Az eddigi játékokban megtalálható Pokedexet a Pokemon Navigator váltja majd fel, mely az összes Pokemonról tartalmaz némi információt, és azt is megmutatja, hogy éppen milyen zsebszörnyek tartózkodnak az adott területen. A játék négy játékos által nyomható battle-módot is támogat (link kábel segítségével, természetesen). Újdonság még a Pollock: ez tulajdonképpen egy etető-szerkezet, melynek segítségével a játék során fellelt cukorkákat tudjuk kedvenc szörnyeinkkel megosztani, ilyen módon is növelve bizonyos tulajdonságaikat. Japánban az év legvégén már kapható, a világ többi része kénytelen lesz 2003-ra halasztani a zsebszörnyikék újabb hordájának terelgetését.



SEGA RALLY (GBA)

Kegyetlenül beindult a Gameboy Advanceos autóverseny-piac, sorra jelennek meg a jobbnál-jobb címek a kis hordozható masinára: a hírszerkesztő őszintén megvallja, hogy ha valaki egy évvel ezelőtt azt mondja, hogy ilyen grafikai minőségű anyagokat fognak kihozni a Nintendo új handheldjére, akkor simán körberöhögi az illetőt tévedni emberi dolog, és jobb is, hogy így történt. Minden esetre a karácsonyi kínálat egyik biztos fénypontjának ígérkezik a **Sega Rally** gémbojos árkád-átírta, melyet az eredeti SR2-t elkövető *Sega Rosso* (félistenek!) fejleszt. Full 3D-s poligon-grafika, három választható nézet, négy játékos multiplayer linkkábelen keresztül – ha a játszhatóság is marad az eredeti, akkor kötelezően beszerzendő gamével állunk szemben. Japánabn december tizenkilencedikén lesz megvásárolható 5800 yenért, amerikai/európai megjelenési időpontról még nincs hír – remélhetőleg a jövő év elején már mi is nyomulhatunk vele.



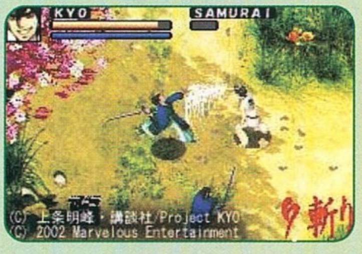
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND (GBA)

Az Electronic Arts valami kegyetlenül tarol mostanában a Medal of Honor (ugye senkinek sem kell elmondanom: második világháborús FPS-ről van szó) szériával. MoH most már van minden platformon, a pécés és a pléjstéciókettes verzió pedig megjelenésük óta (most már lassan fél éve) stabilan ott tanyáznak az eladási listák első harmadában. Érdekes, hogy GBA-n rögtön a sorozat eredetileg kettes sorszámot viselő részével indítanak (**Medal of Honor: Underground**) – igaz, az anno még kis szürkén megjelent két epizód közül ez volt a jobb/kidolgozotabb. A Destination Software által hegesztett átírat természetesen (szuper GBA képességek ide-vagy oda) nem tudja hozni az eredeti grafikai színvonalat: a játék alatt futkosó háromdés motor leginkább a Doom vagy Duke Nukem GBA-s inkarnációjára hasonlít (spriteokból felépülő ellenfelek, néhol textúrázatlan plafon). A grafikai butítás ellenére az ígéretek szerint a játékélmény változatlan marad – a DS azon van, hogy még idén befejezze, de a pletyók szerint szinte biztos, hogy csak a jövő év elején fog kijönni.



SAMURAI DEPER KYO (GBA)

Huhuhu, emberek, **Samuari Deeper Kyo** játék! Akik figyelemmel követik az anime-szcéna történéseit, azoknak most bizonyára (hozzám hasonlóan) széles mosolyra húzódik a szájuk: a Samurai Deeper az utóbbi idők egyik legélvezetesebb, és legjobb cselekményvezetésű japanimáció-sorozata volt. A történet a tizenhetedik század legelején játszódik, mikor is a segikahorai csatával létrejön Japánban a Tokugawa-sogunátus (melynek majd csak az 1868-as Meiji-restauráció vet véget – de ez már más tészta, a részletes történelemleckétől most eltekintünk ;-). A csatában legenda születik: Démonszemű Kyo egymaga ezer harcost öl meg az ütközetben, a mészárlásnak csak a Sakuya-sama által megidézett hatalmas meteor (és ez már nem feltétlenül tartozik a historikus realitás tárgykörébe) tud véget vetni. Kyo eltűnik. Négy évvel később egy Shiina Yuya névre hallgató fejvadász hölgy elkap egy csavargót, aki éppen fizetés nélkül akar meglógni egy fogadóból – a csavargónak tűnő idegenről azonban hamarosan kiderül, hogy valahol mélyen a legendás harcos személyisége van eltemetve benne – csak most éppen Kyoshiro névre hallgat. A GBA-s játékfeldolgozás grafikai színvonala abszolút hű marad az eredeti anime magas produkciós értékeihez: egy nagyon profin megcsinált kettődés, felülnézeti akciójátékkal állunk szemben (cinikusan le „diabloklónozhatnám" de teszem – szerintem stílusosabban néz ki annál) ahol a harcokban az életerőnkön kívül az energiaszint-mutatónkra is oda kell majd figyelnünk. Minden támadás energiát fogyaszt ugyanis, a durvább speciális mozgások értelemszerűen többet. Az energia-csíkot pihenéssel, vagy különféle speckó cuccok magunkba szólításával tudjuk majd feltölteni. A Samurai Deeper Kyo Japánban december huszonhetedikén debütál, őszintén reméljük, hogy lesz annyi esze valamelyik nagyobb kiadónak, hogy áthozza angol nyelvterületre is. PSone verzió is várható – a stílus sajna nem ugyanaz, PS1-re egy meglehetősen szimplának tűnő 2D-s verekedős játék formájában érkezik majd az anyag.



MAZSOLÁZÓ

BMX XXX BOTRÁNY

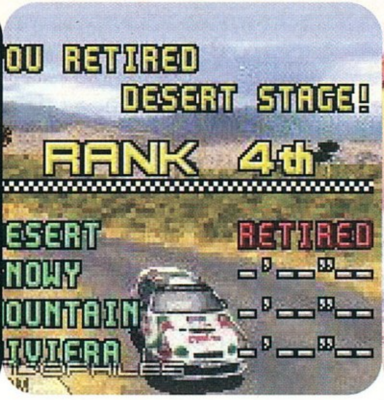
Kezdjük a hónap legszaftosabb hírével: mint az előre sejthető volt, az Acclaim rendhagyó extrémsport-játéka, a **BMX XXX** (korábban Dave Mirra's BMX XXX, de Mirra bácsi nevét később érthető okokból elhagyták) már megjelenése előtt botrányt kavart. A legnagyobb amerikai játékbolt-hálózatok (Wal-Mart, Toys R Us, KB Toys) kerek perec elutasították a játék forgalmazását – szerintük ugyanis elfogadhatatlan elemeket tartalmaz. Elég egy pillantást vetni a bicajozós őrületből közölt előzetes képekre és videókra, és máris látszik, hogy mire gondolnak a játékboltok fura urai: félmeztelen nénik, erős szexuális képzeteket keltő szobrok mindenütt, és akkor a játék keményen kétértelmű nyelvezetéről (a szeretkezés különféle formáinak és az intim testtájaknak gyakori és változatos emlegetése) még nem is beszéltünk. Nem teljes a bojkott: az EB Games és a Best Buy például árusítani fogja a játékot – az ilyenkor szokásos "Mature" azaz "Kizárólag felnőtteknek!" matrica applikálása után persze. Lapzárta előtt érkezett a hír: a botrányt













elkerülendő az Acclaim valószínűleg egy erősen cenzúrázott Playstation 2 verziót is előkészít a játékból – így az ifjúság erkölcsi nevelésére fókuszáló kereskedők is kitehetik majd a polcokra az Acclaim vidám kis játékát. **(Mi meg egy erősen cenzúramentes címlapot szeretnénk készíteni, ha összejön... Martin :)**

A LIK SANG VÉGE?

Rossz hír a modchip-barátoknak, és GBA-s flashrom-berhelőknek: a konzolgyártók megelégelték a hongkongi „hardware-upgrade" gyártó és forgalmazó Lik Sang (*www.lik-sang.com*) áldásos tevékenységét, és eddig példa nélküli egyetértésben (a Microsoft kezdeményezett, de később csatlakozott a Sony és a Nintendo is) perelték be egy helyi bíróságon a céget. A jogi akció másnapján a Lik Sang honlapja látványosan meghalt (a főlapon ugyan szerverhibára hivatkoztak, de mindenki tudta, hogy merről fúj a szél), aztán két hét elteltével ismét működni kezdett – de az összes illegális hardvereszköz eltűnt a kínálatukból. Elemzők szerint a Lik Sang bukását a mohóságuk okozta – nem elég, hogy modchipeket és a romok illegális át/feltöltését lehetővé tevő szerkentyűket árultak – hanem „okosított" konzolokat is, ez pedig már túlságosan nagy szálka volt konzolgyártók szemében.

MEGALAKULT A 3D AGES

A Sega és a D3 közös céget fog létrehozni 3D AGES néven – az új forgalmazó a budget árkategóriás játékok piacát célozza meg (az a 20 dollár alatti árszabású produktumokat szokta volt jelenteni). Az új cég kezdőkínálata a Sega régebbi játékainak újra forgalomba hozott változataiból fog összeállni – leginkább Playstation 2-es címekkel kívánnak foglalkozni. A 3D AGES első játéka (még nem árulták, hogy mi lesz az) 2003 márciusában jelenik meg, és még tizenöt cím követi a jövő év során. Jó hír, hogy nem kizárólag Japánra akarnak koncentrálni, hanem Európában és az Egyesült Államokban is kaphatók lesznek a játékaik. A két cég koponyánként fizmillió yent dob a közösbe, a részvények 51 százaléka azonban a Segáé – ennek megfelelően a forgalmazó elnökét (Satoshi Kayama) is ők adják majd. Volt valami zavaró az új vállalkozás nevében – a fél szerkesztőség a dolog miértjén töprengett – aztán rájöttünk: a 3D AGES a SEGA D3, csak visszafelé olvasva! Gyorsan el is küldtük a felfedezésünket a Segának, hátha nyerni lehet vele valamit... ;-)

SEGA FÉLELMEK

A Sega nem csak új divíziókat alapít, hanem a jövőbe is tekint. A Sega korporáció elnöke, Hideko Sato például abbéli félelmeit fejezte ki nemrégiben, hogy a korábban lenézett nyugati fejlesztők lassan a fejükre nőnek. „Az amerikai és európai fejlesztők egyre népszerűbbek, ezért nem engedhetjük meg magunknak a pihenés luxusát" – mondta az aggódó japáni úr. Satoék komolyan fel kívánják venni a kesztyűt – ezt bizonyítja az is, hogy a cég év végi nagy sportreménysége, az NFL2K3-at kőkemény 15 millió dolláros (ez egy közepes hollywoodi filmalkotás reklámbüdzséjének felel meg) kampánnyal kívánják megtámogatni. Ejj, ha a Dreamcast annak idején (folyamatosan) ilyen hátszelet kapott volna, akkor most még mindig írhatnánk a hírrovatban új DC-s játékokról...

KONAMI: A DOBOGÓ LEGFELSŐ FOKÁN

A Konami egy ügyes huszárvágással letaszította a Nintendót a japáni játékfejlesztők trónjáról – jelentette a Reuters. Az Enterbrain Inc adatai szerint a Konami elsősorban egy, eddig kizárólag csak Japánban forgalmazott focis játéknak, a közel egymillió példányban elkelt, részletes csapatmenedzselési lehetőségekkel rendelkező Winning Eleven 6-nek köszönheti a number one pozíciót. A trónfosztáshoz hozzájárult az is, hogy a Nintendo mostanában a várakozások alatt teljesít a szoftvereladások terén (erről lentebb még olvashattok). „A Nintendót azért még korai lenne leírni" – mondta az Enterbrain-főnök Hirokazu Hamamura – „az év végén több exkluzív sikervárományos játékuk is megjelenik majd, és egy jó hajrával könnyen visszaszerezhetik az elsőséget".

NINTENDO PROBLÉMÁK

Mivel a Gamecube sem Japánban, sem Európában nem fogy úgy, ahogy előre tervezték, a Nintendo módosítani volt kénytelen a jelenlegi üzleti évre korábban tett előrejelzéseit: tizenkétmillió eladott Gamecube helyett most már csak tízmillióval számolnak. A Gameboy Advance frontján hasonló változás történt, itt tizenkilencmillió tizenöt millióra csökkent a szám, és a szoftvereladásokkal kapcsolatos várakozások is némileg pesszimistábbak lettek – elemzők szerint a GBA a rengeteg remake-nek köszönheti a jelenlegi közepes szereplését. (GBA fronton mondjuk nincs túl nagy ok izgalomra: ha kijön az új Pokemon, megint tarolni fognak). A Gamecube játékok viszont jól fognak: a Nintendo zászlóshajója, a Super Mario Sunshine Japánban ugyan a vártnál kissé gyengébben teljesít (eddig 650 ezer eladott példány egy új Mario játékhoz képest nem túl sok!), Európában ellenben bombasiker az SMS, az első hétvégén elkelt 175 ezer példány mellé a korábbinál 40 százalékkal több Gamecube-ot vittek haza a vásárlók. A japáni eladási listákat (ezen sorok szövegszerkesztőbe pötyögésének pillanatában) egyébként szintén egy Cubeos játék, a Starfox Adventures, azaz a Rare GC-s hattyúdala vezeti. A vártnál alacsonyabb hardver-eladások mellett a Nintendot egy külső tényező is sújtja: az amerikai dokkmunkások sztrájkja (melyet végül elnöki hatalomszóval kellett betiltani) miatt közel egy hétre bedugultak a legfőbb szállítási csatornáik, így elképzelhető, hogy az (eladások szempontjából legfontosabb) ünnepi szezonban hiánycikk lesz a Gamecube a Újvilági üzletekben.

CSÚSZIK AZ ÚJ TOMB RAIDER!

Nagyon úgy tűnik, hogy a **Tomb Raider: The Angel of Darkness** nem kerül fel a Télapó kívánságlistájára, azaz az Eidos nem tudja tartani az eredetileg november tizenötödikére kitűzött megjelenési időpontot. A dolog már amúgy is elég gyanús volt: három héttel a hivatalos megjelenés előtt még mindig néma csönd volt a játék körül, pedig már mindenki az „Elkészült a Tomb Raider!„ bejelentést várta. A csúszás legfőbb oka (állítólag) technikai természetű: az új TR még nincs abban az állapotban, hogy kiadható legyen (értsd: pont olyan darabosan és nyögvenyelősen adja elő magát, mint az ECTS-en prezentált verzió). Az Eidos aztán október végén hivatalosan is elhalasztotta a megjelenést, méghozzá 2003 februárjára. Őszintén reméljük, hogy addigra sikerül valamit hegeszteni a dolgon, ez már a második karácsony Lara néni nélkül.

ÚJ RESIDENT-FILM A LÁTHATÁRON

Mivel a Resident Evil első mozis inkarnációja teljesítette a vele szemben támasztott elvárásokat – a gyengécske amerikai 40 millió dolláros bevételre az egyéb területeken élő Biohazard rajongók még erős 60 milliót pakoltak rá, a 100 millió feletti összbevétel pedig már egyáltalán nem mondható rossznak az alig negyven misis gyártási költség mellett – a filmet gyártó Constantin Films (akik egyébiránt németek, az első részt is javarészt Némethonban forgatták) zöld utat adott a folytatásnak. Az eredetit rendező Paul W. S. Anderson ezúttal producerként tér vissza (rendezni valószínűleg nem ő fogja – az úriember éppen az Alien vs. Predator filmverziójának előkészítéseivel van elfoglalva), de a gyártásba beszáll Anderson régi üzlettársa, Jeremy Bolt és az Impact Films is. A forgatást már 2003 márciusában el akarják kezdeni (2004 év eleji premierrel számolnak), annak ellenére, hogy eddig még sem a forgatókönyv nem készült el (amit állítólag szintén Anderson írna), sem Milla Jovovich kisasszony nem bólintott rá arra, hogy megismételje szerepét harcos amazonként.

BINARY 9 : GAME OVER

Mindig szomorúan adunk hírt egy fejlesztőcsapat csődjéről, most pediglen sajna ilyesmi következik: alig egy éves működés után bezárta a kapuit a *Binary 9* (korábban Sreaming Kings néven működtek a srácok). A csapatnak eddig egyetlen játéka jelent meg, a nagyszerű GBA-s Pinball Dreams/Pinball Fantasies-remix a **Pinball Challange Deluxe** (múlt számunkban Credo apó dicsérte – joggal). A Binarynak több éppen futó projektje is volt (köztük egy igen ígéretes 3D logikai játék, és egy izgalmasan kinéző lövölde), ezek most mind mennek a levesbe. A cég csődjének okát abban látják a fiúk, hogy túl sokat foglalkoztak a dolgok technológiai oldalával, és így elcsúsztak a játékaikkal – megszívlelendő tanulság minden jövőbeli játékkészítő-aspiránsnak.

A PLAYSTATION KÍNÁBA MEGY

Bátor lépés a Sonytól: jövőre Kínában is meg akarják kezdeni (hivatalosan – szürkeimport természetesen eddig is volt) a Playstation 2-ök árusítást. És hogy ez miért olyan nagy dolog? Azért kérem szépen, mert konzolgyártó Kínába eddig nem nagyon tette be a lábát. Az ok pediglen az iszonyató méretű kalózkodás (analógia: egy amerikai blockbuster is maximum 7-8 millió dollárra számíthat a kínai piacról, annak ellenére, hogy több mint egymilliárd emberek él arrafelé – a film előbb megjelenik Peking piacain bootleg video CD-n, mint ahogy azt Los Angelesben bemutatnák). A Sony most megpróbálja a lehetetlent: normális eladott konzol/megvásárolt játék arányt produkálni a kínai piacon. Elemzők szerint ez akkor sikerülhet csak, ha a japáni óriás sikerrel lép fel a kalózkodás ellen – azaz megnehezíti PS2 szoftverek másolását.

A NAMCO ÉS A RENDERWARE

„Mitikus middleware" – mondottá volt elődöm, Reiker-san a vaskos dollárkötegekért megvásárolható fejlesztői programcsomagokat bemutató cikkében. Igaza lehetett: mostanra már annyira mitikus az a middleware, hogy a japáni fejlesztők is kezdenek rákapni. A Namco aláírta történetének első middleware-licenc szerződését a Criterionnal, mely szerint két, meg nem nevezett projectjükhöz fogják felhasználni a mostanság irtózatos népszerűségnek örvendő (több mint száz játék használja) Rendeware platformot. Az első játék 2003 végén, a második pedig 2004-ben jelenik majd meg – címről, műfajról, és egyéb részletekről egyelőre nem szól a fáma.

NEVET KAPOTT A ZELDA

Fejezzük be az e havi hírkavalkádot a rovat legrövidebb hírével: a Gamecubeos *The Legend of Zelda*-t, nem kell többé





„gémkjúbos zeldának" szólítanunk, mivel a Nintendo bejelentette a Japánban év végén megjelenő játék hivatalos címét: **The Legend Of Zelda: Winds to Takuto**-nak hívják a kis aranyost.

Ennyi lett volna a novemberre rendelt híradag, jövő hónapban ismét találkozunk – addig böngésszétek szorgalmasan az 576 Online-t (*www.576.hu*) a legújabb konzolos hírekért (a bátrabbak a fórumot is meglátogathatják, ott a szerkesztőség tagjai is meg szoktak fordulni ;-)



GUNDAM BATTLE ASSAULT 2



ROBOTKUTYÁK HA ÖSSZEKAPNAK

Talán épp a videojátékok képesek arra, hogy megmutassák a különböző kultúrák közötti eltéréseket. Itt vannak például a Japánból érkező játékok. Ezek két csoportra oszthatók: vannak, amik emészthetőek egy európai játékos számára is, ilyenek például a különböző RPG-k, elsősorban a Final Fantasy sorozat. Vagy vegyük az én egyik kedvencemet a Super Mario szériát. Vagy a Metal Gegar Solidot, esetleg a Gran Turismot. Mindkét saga (és a fent említett játékok is) teljességgel érthető és átérezhető egy közép-európai átlag játékos számára is, sőt eme produktumok kenterbe vernek sok nyugati programot is (ha nem mindet). De az érem másik oldalán ott vannak az olyan emészthetetlennek tűnő darabok, mint a Sakura Wars, Love Hinna, Maboroshi, vagy a Gundam Zeonic Battle Mobile Suit Mecha Droid Disaster. A fene se érti, mit esznek a kis japcsik ezeken a hatalmas, ember vagy más élőlény által vezérelt robotok háborúin? Én valahogy sosem tudtam beleélni magamat ezekbe a nagy szemű tiniboszorkányok és ifjonti hévvel megáldott suhancok által képviselt irányzatba. Nekem mindegyik ilyen szerkezet egyforma, mint ahogy két Transfomerst sem tudnék megkülönböztetni egymástól. Ja persze, én nem Robotech füzeteken nőttem fel, hanem az utcán :) **(Csak sajnálni tudlak Pakito... Martin :)** Vagy valaki attól lesz ultra brutál, hogy minden délután hentait néz? Nevetséges.

A Gundam Battle Assault 2 is egy ilyen robotosnak megálmodott világ egy kis szelete. A Gundam egyébként japánban elég híres, a Reiker biztos ebben is otthon van és mindjárt beszúrja ide nekem a szinkronhangok teljes névsorát :)

Azt hiszem teszteltük már az előző részét is, de ha mégsem, akkor is nemrég mutattunk be egy hasonló verekedős játékot. Merthogy ez az. Abból is a kétdimenziós, igénytelenebb fajtából. Négy lehetőségünk van, nyomjuk egy haver ellen, a gép ellen, haladunk előre az utcán, vagy eljátszogatunk a beállításokkal. Ez utóbbi van olyan izgalmas, mint maga a játék. Van tizenkét, gondolom nagyon híres mecha, mindenféle eredetiség nélkül, hogy még csak véletlenül se legyenek szimpatikusak. Ők aztán egy szép nagy sprite-ként jelennek meg a küzdőtéren, hogy rozsdára verjük egymást az ellenféllel. Természetesen az alaprúgásokon és ütéseken túl vannak extra speciális támadások is, a földön meg a levegőben is. Amik kicsit látványosabbak, és megpróbálják feldobni az egyhangú püfölgetés monoton unalmát. A hátterektől sem fogsz elájulni, bár 3D-sek és némi mozgás is felfedezhető rajtuk, az Amigás Street Fighter 2 felé tendálnak. A zene tipikus jpop, ahogy R úr mondaná, az egész játék meg kakit sem ér, ahogy én mondanám (innen az utcáról :)



GUNDAM BATTLE ASSAULT 2

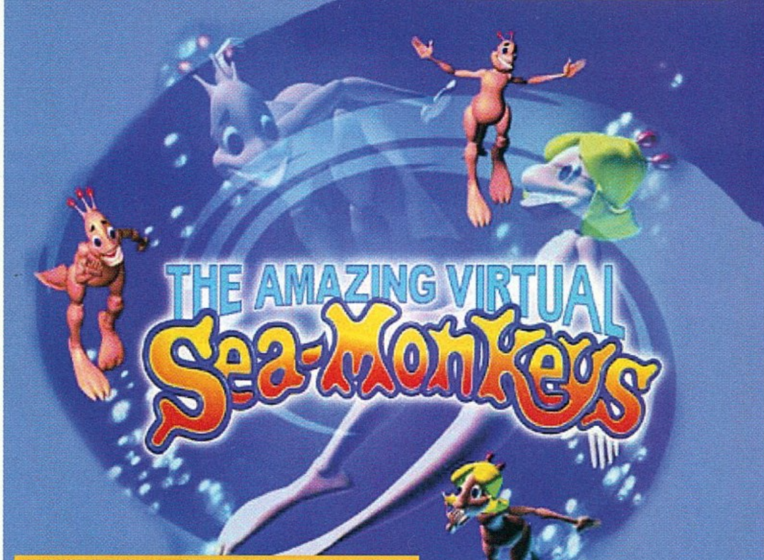
BANDAI/SOTSU AGENCY SUNRISE

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ csak corgan-nek :)
× idejét múlt már

3 pont



THE AMAZING VIRTUAL Sea-Monkeys



PIROS POPSIJÚ PÁVIÁNOK AZ AKVÁRIUMBÓL

Kisvárosi idill, füstölgő kéményes, piros tetejű kertes házak (kicsit rontja mondjuk az összképet ez a kéményfüst, mivel odakint zöldellnek a fák és mindenki rövidnadrágot visel). Egy lány és egy fiú, hónuk alatt egy-egy társasjátéknak látszó dobozzal vihorászva-röhögcsélve rohannak fel az emeltre, ahol egyikük szobája található. Ebből én az egyszeri játéktesztelő arra következtetek, hogy ez csakis egy hagyományos társasjáték virtuális világba átplántált testvérkéje lehet (vagy valami szexes dolog, hiszen mindenkinek el kel kezdenie valahol, a szülők meg hagy higgyék, hogy csak „Ki nevet a végen"-eztünk :). Agyamban hirtelen több száz képkocka robog át. A képkockák több játékból valók ugyan, de mégis nagyban hasonlítanak egymásra, talán mondanom sem kell, hogy a kifejezetten tisztán és pengeélesen működő agyam egyből megkezdte a képzettársítás nemes feladatát, és rengeteg flash robbant be a Mario Party három részéből. Önkéntelenül is kellemes érzés járt át. Csakhogy a bevezető képsor tovább folytatódott és egy számomra ismeretlen tárgy került elő a dobozokból, ami hamarosan az asztalra vándorolt a két lurkó legnagyobb örömére. Az operatőr rázoomol, és végre én is meglátom mi volt a dobozban: speciális vízi ketrecként szolgáló üvegfalú edényke, melyben kis halacskák úszkálnak. Ismét beindult az agyam, ezúttal homályos emlékképek villantak fel, még abból az időből, amikor a család összes tagjának volt legalább egy akváriuma, mondanom sem kell nekem csak két halam volt, két sziámi harcoshal, amiket állandóan összeengedtem. Közben már azon gondolkodtam, hogy akkor ez most egy tamagochi-szerű halnevelősdi játék lesz-e? De a kamera tovább zoomolt, és én meglepődve tapasztaltam, hogy a vízben furcsa, számomra ismeretlen, ember formájú, de mégis uszonyos, kis idegen lények úszkáltak. Na, most már kíváncsi voltam, hogy milyen játékról is van szó, úgyhogy gyorsan nyomtam is egy Start Gamet. Nagyjából ugyanilyen gyorsan hervadt is le a kedvem, amikor megláttam, miről is van valójában szó. Te egy mini-tengeralattjárót irányítasz, aminek az a dolga, hogy az idétlen tengeri majmokat biztonságban eljuttassa a célba, azaz a nagy kagylóhoz. A majmok olyan hülyék, mint a Lemmnigs-ek anno, azaz mennek, amerre látnak, nem törődve az akadályokkal és az ellenfelekkel, amiket nekünk kell hatástalanítanunk. A különféle víz alatti lények vagy ránk, vagy a majmokra veszélyesek, ezért nem mindegy, hogy mit szedünk fel és mit kerülünk ki. Van nekünk egy szívószerkezetünk is, amikkel köveket mozgathatunk, hogy ezekből falakat építsünk, így terelve a majmokat a helyes irányba. A grafika két dimenzió, leginkább a SNES-es Donkey Kong-ok víz alatti bonusz pályáira emlékeztet, csak azok jóval szebbek és nagyobbak voltak. Nálam ez egy nagy nulla, mert logikai ügyességi játékban is van minőségi, de ez nem az.

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu



THE AMAZING VIRTUAL SEA MONKEYS

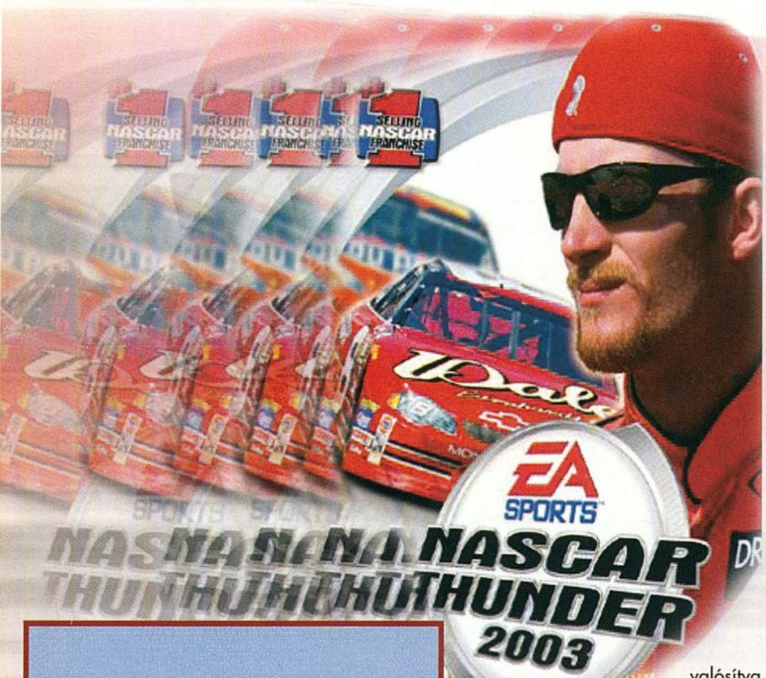
CREATURES LAB/SWING/ELO

grafika:	siralmas
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1-2 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ talán a szándék
× az időpont amikor megjelent

2 pont





Az EA Sports úgy látszik még mindig számításba veszi a jó öreg Playstation-t is, és nem csak az újgenerációs fekete masinára fejleszt. Üröm az örömben, hogy ez minket, európai játékosokat jelen esetben nem sokat vigasztal, mivelhogy eme féloldalas cikk tárgya nem más, mint a Nascar Thunder 2003, ami valljuk be, csak mérsékelt sikereket ért el itt mifelénk. Nem úgy, mint Amerikában, ahol sokkal több rajongója van, mint mondjuk nálunk a rallyk-nak vagy a F1-nek. Mondjuk a program is amerikai NTSC-ben jutott el hozzám, talán ki sem adják az öreg kontinensen. Elképesztő, hogy a két „világ" zenei ízlése mennyire különbözik egymástól, de számomra még mindig hihetetlen, hogy odaát ezekkel a műanyag metál bandákkal adják el a sportjátékokat. (Hál'isten itt mifelénk már sikerült underground szintre szorítani ez a ricsajozást :). A menüben a másik dolog, ami még idegesített az a folytonos motorfelzúgás meg a kommentártor fószer beszólásai. No mindegy, lépjünk túl ezen. A már jól bevált sémákkal ez a játék sem szakít, van kétjátékos lehetőség, gyors verseny, meg a tartalmasabb szórakozásra vágyóknak a teljes szezon az egyjátékos opción belül. A program teljes mértékben ragaszkodik a valósághoz, ezért aztán valódi csapatokban valódi pilóták vezetik a valódi autóikat. A beállítások bemutatásának nem érdemes nekiállni ezen a fél oldalon, mivelhogy elég sok van belőlük, szóval, aki akar, az mindenbe belenyúlkálhat egy kicsit. Ellenfél az lesz bőven a versenyek közben, szerencsére a kockás zászlóig jó néhányan le fognak amortizálódni a rengeteg ütközésnek és kicsúszásnak köszönhetően. Van egy rakat belső és külső nézet, az irányításhoz csak annyit, hogy a tükröt neked kell kiraknod manuálisan. A versenyek viszonylag élethűen vannak szimulálva (szerintem), a legjobban itt is, ahogy az életben is a szélárnyék kihasználása lett megvalósítva. (Ahogy a Mario Kart-ban is! Gondoltátok volna?) Sokan szidják a Nascart, amiért csak körpályákon zajlanak a futamok, nektek elárulom, hogy van a korongon hagyományos pálya is. A kinézetről nekem mindig a SEGA Daytona USA-ja jutott eszembe, csak sokkal pocsékabb kivitelben. Egyébként sem szeretem az ilyen rajzolt programokat, meg a grafika is túl „sorjás". Persze azért vegyük azt is figyelembe, hogy hány autót mozgat a kis öreg egyszerre, mindenféle ricegéstől mentesen. Azt mondjuk nehezen hiszem el, hogy a valódi sofőrök is azt a hangot hallják verseny közben, amit én játék közben, mert az siralmas. Ha mégis akkor bocsesz… Azt hiszem a Nascar összes velejáróját sikerült belesuvasztani a programba, tehát vegye sorba mindenki a pozitívumokat és a negatívumokat, és a mérleg nyelvének elbillenése után döntsön hogy kell-e neki ez a játék, avagy sem.

JOBBRÓL ELŐZNI TILOS?!!!



NASCAR THUNDER 2003

EA SPORTS/ELECTROMIC ARTS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	siralmas
hangulat:	jó

1-2 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✓ nascar
× európában???

7 pont





Amikor meglátom valahol az A1 Games feliratot, legszívesebben messzire hajítanám azt (ezt) a korongot, de sajnos nem lehet, mert akkor fél oldal üresen állna az újságban, a Márti kirúgna, meg a maradék haja is kihullana és megőszülne, úgyhogy inkább veszek egy nagy levegőt, és hagyom, hogy továbbpörögjön a CD a Playstation-ben. Amikor először játszottam (ez olyan jól hangzik, mintha többször is elővettem volna a játékot :) az Aces of the Air-rel, olyan érzésem volt, mint amikor az első Playstationömet vettem. Sehol nem volt akkor még a kamu CD, merthogy még eredeti CD-t sem nagyon lehetett venni, kivéve egy-két szakboltot (retek drágán) és piacot (ahol legalább lehetett cserélgetni). Ez volt az az időszak, amikor útjára indult a PS rovat az 576-ban és amikor elkezdtem vásárolni az angol OPM-okat is, leginkább a demo CD miatt. Akkoriban baromi sokat játszottunk, röhögtünk, szidtuk ezeket a fekete diszkeken található stuffokat, és néha el-elámultunk az akkor tetszetősnek számító programok láttán. Nos, akkor voltak ehhez hasonló kezdetleges próbálkozások némely demólemezen, mint a mostanában megjelenő A1 Games dömping ÖSSZES darabja. Bár talán túlzok, meg az első játékok között sem voltak akkora szemetek, mint az A1-es programok. Néha (na jó egyszer most tesztelés közben) elgondolkoztam azon, hogy vajon az A1 nem azt jelenti-e, hogy Amatőr1, mert hogy minden munkájuk amatőr, ahhoz nem fér kétség.
Ez a mostani cucc egy repülőgép szimulátor lenne, vagy valami ahhoz hasonló repülőgépes-lövöldözős játék akar lenni, csak sajnos nem sikerül neki. Valamikor a múlt század elején-közepén járunk, mert kétfedeles, orrmotoros gépek szerepelnek a játékban, ezekkel kell teljesíteni a sorban következő missziókat. Nagyon fontos a gépeknek választható mindenféle rikító szín, hátha az ellenfél egy eltévedt papagájnak néz majd minket. Azt is megemlíteném, hogy ahhoz képes, hogy mekkora egy kudarc a cucc, van külön expert és easy irányítás is! Maga a grafika egy hányadék, szutyok, ezalatt mind az alant elterülő „tájat", mind az ellenséges repülőket illetve objektumokat kell érteni. A víz ábrázolása kifejezetten szép, egy nagy kékségbe húztak pár fehér vonalat, gratula! Van mindenféle kijelző a képernyőn, olyan, mint például ami a magasságunkat mutatja. Figyelem sebességet váltani manuálisan kell! A C64 kifejezés először akkor jutott eszembe, amikor lezuhantam és megláttam az 1x1 pixelméretű sprite robbanásokat, nevetséges. Aztán mégsem nevettem. Ez egy olyan játék, amit az életben nem akarok még egyszer látni és ha megfogadod a tanácsomat, te bele sem nézel.

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu

A LEVEGŐ SZÉGYENE



ACES OF THE AIR

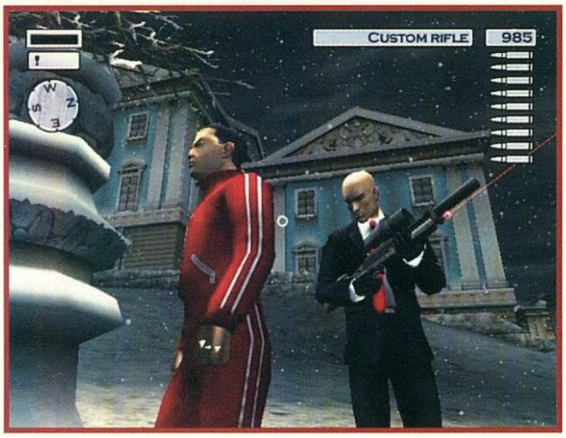
A1 GAMES/AGETEC INC

grafika:	siralmas
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

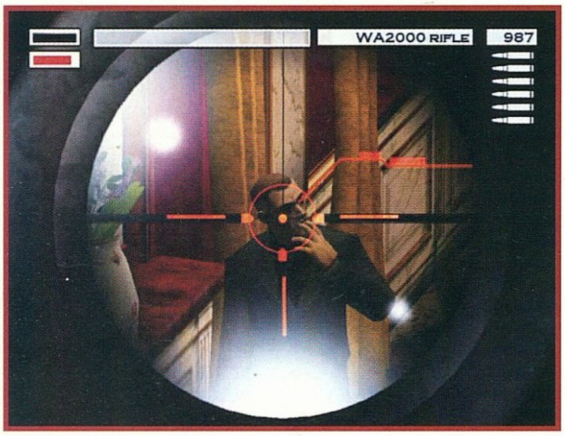
1 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✓ semmi
× az egész

1 pont



Kopasz barátunk elsőrangú bérgyilkos. Kalandjai már régen megkezdődtek, bár akkor még csak PC-n, de a siker nem maradt el, hiába hiányzott a „multiplatform" kifejezés. Fiatalok, öregek milliói élték bele magukat a csendben gyilkoló kalandjaiba, és izgatottan várták a folytatást. Mitől volt ilyen népszerű a játék? A bérgyilkosok első szabálya: halk legyél és észrevétlen. Mindenki szeret lopakodni és lesből támadni. Ez meglátszott a Tenchu és a Metal Gear Solid karri-



erjén is. A kérdés tehát nem kérdés többé... Amennyiben hangtompítós pisztollyal irthatjuk az ellent, távcsöves puskával közelíthetünk rá a gyanútlanul sétálgató őr tarkójára, és a ravaszt lenyomva már a kifröccsenő vérben „gyönyörködhetünk", nem mondhatjuk, hogy hidegen hagy a kaland. Ezek a lehetőségek valamiért nagyon közel állnak a játékos társadalomhoz, de nem csak ebben rejlik a 47-es (Hitman) sikere. A jó hangulat, a rengeteg fegyver, a nagyszerűen megkomponált zenék...ezek voltak még a háttérben és ez lett díjazva. Azért voltak persze hibák is, amiket a rajongók szóvá is tettek a megfelelő fórumokon (a kiadónál és hasonlók...), erre pedig a készítők csak annyit reagáltak: a folytatásban minden ki lesz javítva...

Folytatás??? A rajongók felhördülése Egerig zúgott, ahol Juliska néni, aki mit sem sejtett a történtekről, csak legyintett egyet és lehúzta a rolót, miközben a mai fiatalok hangoskodásairól morgott egy cseppet. Szóval... Juliska nénit tegyük inkább félre, elvégre sok köze nincs a történethez. A hibákra visszatérve és a folytatásra... Legyen több lopakodós küldetés! Legyen többjátékos mód! Legyen több fegyver! Legyen több virága Juliska néninek! Ehh...Juliska néni maradjon Egerben és szálljon ki a cikkemből! A kiadó meghallgatta a problémákat és azt ígérte, mindenben a játékosokra fog hallgatni, a kérésük parancs. Lesz több fegyver, több lopakodás, többjátékos mód és még Juliska néninek is küldenek virágot, csak hogy elégedett legyen mindenki, New York városától Egerig. Ígéretekből tehát megint jutott nekünk bőven, nézzük meg inkább, hogy mit kaptunk...

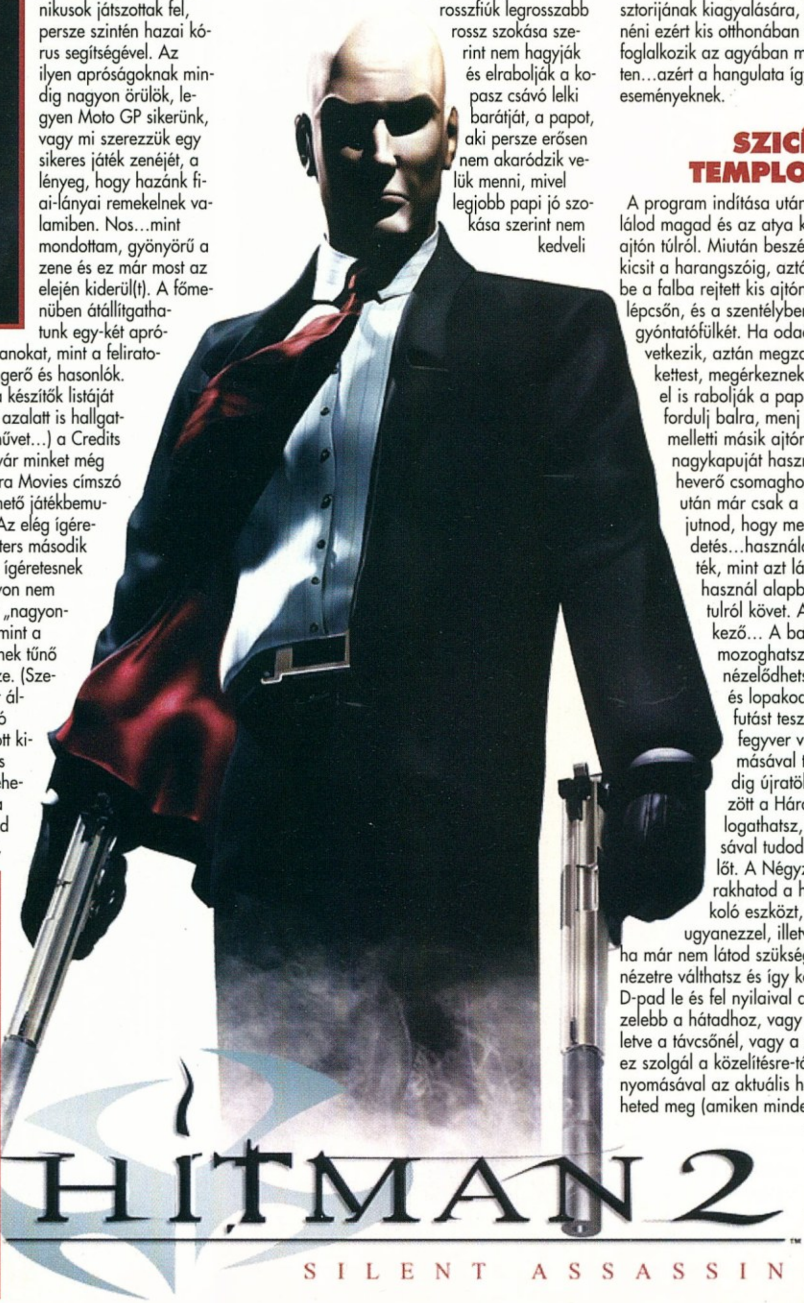
„LÁSSUK A MEDVÉT!!" – MONDTA A VADŐR, MIELŐT LACI MACI GYOMRÁBAN VÉGEZTE VOLNA...

Amint beraktuk a DVD lemezt, már rögtön a játék egy nagy pozitívumával találhatjuk szemben magunkat... Ez pedig a zene (előző mondatomat átértékelem: találhatjuk fülben...), amit ismételten a Budapesti Szimfonikusok játszottak fel, persze szintén hazai kórus segítségével. Az ilyen apróságoknak mindig nagyon örülök, legyen Moto GP sikerünk, vagy mi szerezzük egy sikeres játék zenéjét, a lényeg, hogy hazánk fiai-lányai remekelnek valamiben. Nos...mint mondottam, gyönyörű a zene és ez már most az elején kiderül(t). A főmenüben átállítgathatunk egy-két apróságot, mégpedig olyanokat, mint a feliratozás, a rezgés, a hangerő és hasonlók. Megnézhetjük még a készítők listáját (nem túl érdekes, de azalatt is hallgathatjuk a nyitó zeneművet...) a Credits pont alatt, valamint vár minket még egy pár mozi az Extra Movies címszó alatt is. A megtekinthető játékbemutatók a következők. Az elég ígéretesnek tűnő Timesplitters második része, a szintén elég ígéretesnek tűnő és általam nagyon nem kedvelt Tomb Raider „nagyonsokadik" része, valamint a szintén elég ígéretesnek tűnő Hitman második része. (Személyem lett időzavar áldozata, vagy a kiadó „menedzsmentje" ivott kicsit túl sokat a kiadás előtt???) Egyéb két lehetőségként már csak a New Game és a Load Game opció maradt,



amiket már talán nem kell bemutatnom. Szóval, ha még nincs mentésed, az előbbi a tiéd, ha van, akkor az utóbbi. Az új játék kezdésénél kiválaszthatod a neked tetsző fokozatot, aztán mehet a móka.

Emberünk Szicíliában tengeti a hétköznapjait, méghozzá egy templomban. Mindenesi munkákat végez és próbál megfeledkezni a múltjáról, azonban a rosszfiúk ezt, a rosszfiúk legrosszabb rossz szokása szerint nem hagyják és elrabolják a kopasz csávó lelki barátját, a papot, aki persze erősen nem akaródzik velük menni, mivel legjobb papi jó szokása szerint nem kedveli a rosszfiús rosszalkodásokat. Na mindegy, az egészből az kerekedik ki, hogy a 47-esnek kopasz a feje, és irgum-burgum... Az ő feje is kikerekedik. A düh eltorzítja barátságos arcvonásait és megindul, hogy kiszabadítsa barátját és bosszút álljon az elrablókon. Hát a történet nem valami nagy durranás, ilyet még Juliska néni is kitalált volna, ha felhívják, és megkérik a Hitman kettő sztorijának kiagyalására, de nem hívták, és Juliska néni ezért kis otthonában kushad sértetten és nem foglalkozik az agyában meg nem fogant történeten...azért a hangulata így is elég izgalmas az eseményeknek.



SZICÍLIA, TEMPLOMKERT

A program indítása után a kis fakunyhódban találod magad és az atya kopogtatását hallod az ajtón túlról. Miután beszéltél vele, várni kell egy kicsit a harangszóig, aztán fordulj balra, és sétálj be a falba rejtett kis ajtón. Itt szaladj fel mindkét lépcsőn, és a szentélyben pedig keresd meg a gyóntatófülkét. Ha odaértél, kis beszélgetés következik, aztán megzavarják a romantikus kettest, megérkeznek a maffia emberei, akik el is rabolják a papot. A fülkéből kilépve fordulj balra, menj ki az ajtón, a lépcső melletti másik ajtón kijutva pedig az előtér nagykapuját használd. Sétálj a szemben heverő csomaghoz, a levél elolvasása után már csak a kunyhódba kell visszajutnod, hogy megkezdődjön az első küldetés...használd a számítógépet. A játék, mint azt láthatod, külső nézetet használ alapból, a kamera pedig hátulról követ. A gombkiosztás a következő... A bal oldali analóg karral mozoghatsz, a jobb oldalival pedig nézelődhetsz. Az L1-el guggolhatsz és lopakodhatsz, az L2 pedig a futást teszi lehetővé. Amennyiben fegyver van nálad, az R1 lenyomásával tüzelhetsz, az R2-vel pedig újratölthetsz. A fegyvereid között a Háromszög segítségével válogathatsz, majd az X megnyomásával tudod kiválasztani a megfelelőt. A Négyzettel bármikor zsebre rakhatod a használatban álló gyilkoló eszközt, valamint elő is veheted ugyanezzel, illetve a Körrel eldobhatod, ha már nem látod szükségét. Az R3-mal belső nézetre válthatsz és így könnyítheted a célzást. A D-pad le és fel nyilaival a kamerát állíthatod közelebb a hátadhoz, vagy távolodhatsz el tőle, illetve a távcsőnél, vagy a mesterlövészpuskánál ez szolgál a közelítésre-távolításra. A Select lenyomásával az aktuális helyszín térképeit figyelheted meg (amiken minden fontosabb hely be van jelölve, sőt, minden őr, civil, vagy célpont látható rajta...), ezek között a Négyzettel válthatsz, valamint a pálya főbb feladatait is megtekintheted a másik menüpontban. A Start lenyomása után ment-







hetsz, törölheted egy mentésedet, vagy be is töltheted egyet, illetve újra kezdheted a pályát, és ki is léphetsz a főmenübe. Az L3 a könnyebb célzást teszi lehetővé, bár ezt én nem nagyon használtam. Az X pedig a fő akciógomb. Ezzel veheted fel a tárgyaidat, ezzel kaphatod fel magadra az áldozataid ruháját, fegyvereit, vagy foghatod meg őket és húzhatod a testüket valami eldugott helyre. Az ajtóknál is használhatod az X-et, mivel egy kisebb menü jelenik meg a képernyőn, ha odaállsz egy elé. Kinyithatod őket, beleshetsz a kulcslyukon, vagy feltörheted, ha van nálad zárnyitó. A képernyőn egyébként a következő információkat láthatod. A bal felső sarokban az életerőd van, alatta pedig egy felkiáltójel. Ez utóbbi jelzi, hogy mennyire van gondod az őrökkel. Ha csak egy vékony, fekete csík látható, nincs nagy baj, csak valamelyik észrevett és téged figyel, ha már nagyon növekszik, gond van, gyanús lettél (az őrök előtt például nem jó ötlet futkosni, vagy a fegyveredet elővenni...), ha pedig piros a csík, jobb, ha elbújsz valahova, vagy előkészíted a stukkerodat. Ez alatt van még egy iránytű is, ennek a működését gondolom, nem kell elmagyaráznom, a tájékozódást segíti. A jobb felső sarokban a használatban álló tárgy, fegyver neve áll, mellette, jobbra pedig az, hogy mennyi töltényed van még hozzá. A feladataidat mindig elmagyarázzák a misszió kezdetén, még képeket, videókat is megtekinthetsz velük kapcsolatban. Egyéb érdekességek alantabb...

ÉRDEKESSÉGEK, AHOGY AZT MEGÍGÉRTEM...

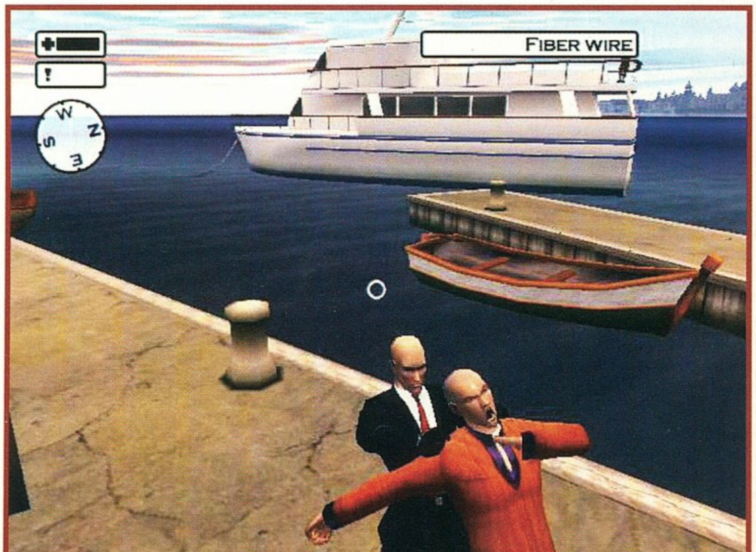
Érdemes mindig jól átböngészni a küldetések elindítása előtt az információkat, és a térképeket, a legjobb terv megformálásához, és a legjobb útvonal megszerkesztéséhez. Nem egyszer alakul majd úgy, hogy több módon is teljesítheted a pályát. Ez viszonylag nagy szabadságot ad, érdemes próbálkozni. Már az első misszióban is felveheted a postás ruháját, miután elintézted szerencsétlent, és megpróbálhatsz úgy bejutni, de a kihordófiú gönceit is felkaphatod, vagy harmadik alternatívaként a végigjátszásban írtakat is alkalmazhatod. Na meg persze ott az örök lehetőség, hogy csak úgy berontasz és leszedsz mindenkit, de ezt azért nem ajánlom, mert itt a lopakodás és a csendben gyilkolás a lényeg, ezt pedig pontozza is a gép a küldetés elvégzése után. Lehetőséged tehát sok van, élj is ezzel, mert így megnövelheted a program élettartamát. A feladatok amúgy változó nehézségűek. Néhol röhögve teljesítesz majd mindent, de lesz, hogy már húszadszorra szaladsz neki és megint kinyírnak. Ilyenkorra persze jön majd az anyázás, de előbb vagy utóbb ez is sikerül majd. A térképet (nem győzöm hangsúlyozni a fontosságát...) mindig használd, mert jó az útirány megtervezéséhez és nagyon fontos információkat kapsz belőlük az őrök, célpontok elhelyezkedését illetően. Mint mindig, most is arra próbállak kérni, hogy leírás nélkül haladj, mert úgy élvezetesebb a dolog, de TE döntesz, ez a TE felelősséged...én csak jó szórakozást tudok kívánni neked hozzá...hidd el nekem, meglesz!!!

VÉGSZÓ

A Hitman második része minden szempontból nagyon jól sikerült. Bár a beígért többjátékos mód nem került bele (Juliska néni a fejét csóválva néz ki az ablakon a világ minden tájáról hallható hangos

CSENDES HALÁL KOPOGTAT AZ AJTÓDON...





nemtetszés nyilvánítás hatására...azután becsapja az ablak szárnyait...), így is felettébb eredeti a játék. Néhol kicsit Max Payne, vagy Metal Gear, de igazából sajátos is lett és rendkívül hangulatos. A grafika néhol mutat egy-két hibát minimális szinten, de ez nem róható fel hibaként, mert nagyon ritka az ilyen pillanat, valamint szerintem a játék kihasználja szinte teljesen a gép által nyújtott lehetőségeket. A játszhatóság nagyon jó, csak kevés probléma van vele. A szavatosság a műfaj keretein belül elég nagy, és ez leginkább a több, választható útvonalnak, tervnek köszönhető. A zenék, és a hangok zseniálisak, leginkább az előbb, de az nagyon.

(Ennél a pontnál megjegyezném, hogy ha valakinek megvan pár játék zenéje, vagy fel tudja őket venni, az jelentkezzen nálam...fontos lenne! Ami érdekel: Hitman2, Silent Hill1, Castlevania (összes, leginkább S. O. T. N.), Enclave, HALO...előre is köszönöm mindenkinek a lehetőségeket.) Szóval, visszatérve...a hangulat szintén tökéletes. Nagyon jól bele tudtam magam élni a bérgyilkos szerepébe és jó volt lopakodva gyilkolni, lesből támadni. A mesterlövészpuskát meg mindig is imádtam, szóval király minden...majdnem. Pár apró hiba és a többjátékos mód hiánya beszél belőlem, ha a negatívumokról esik szó, de ez sem igazán nagy probléma. Juliska néni kivételével mindenki elégedett lehet, ő pedig maradjon csak nyugton ott Egerben, hisz azt sem tudja, miről van szó. Még itt a végén megemlíteném a kedves és mélyen tisztelt olvasóknak, hogy aki idáig volt olyan kedves, hogy meglátogatott időnként a Westend üzletházban található boltunkban, az ott már ne keressen, mert novembertől a Camponában nyíló új boltunkban fogom egyengetni a fiatal pályakezdők sorsát. Csattogtatom az ostort, miegymás. Tehát aki információkra kíváncsi, segítséget kér, vagy csak egyszerűen beszélni szeretne velem valamiről, az ismét tudja, hogy hol találhat meg. Zárom soraim, a viszont látásra...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

EIDOS/IO INTERACTIVE

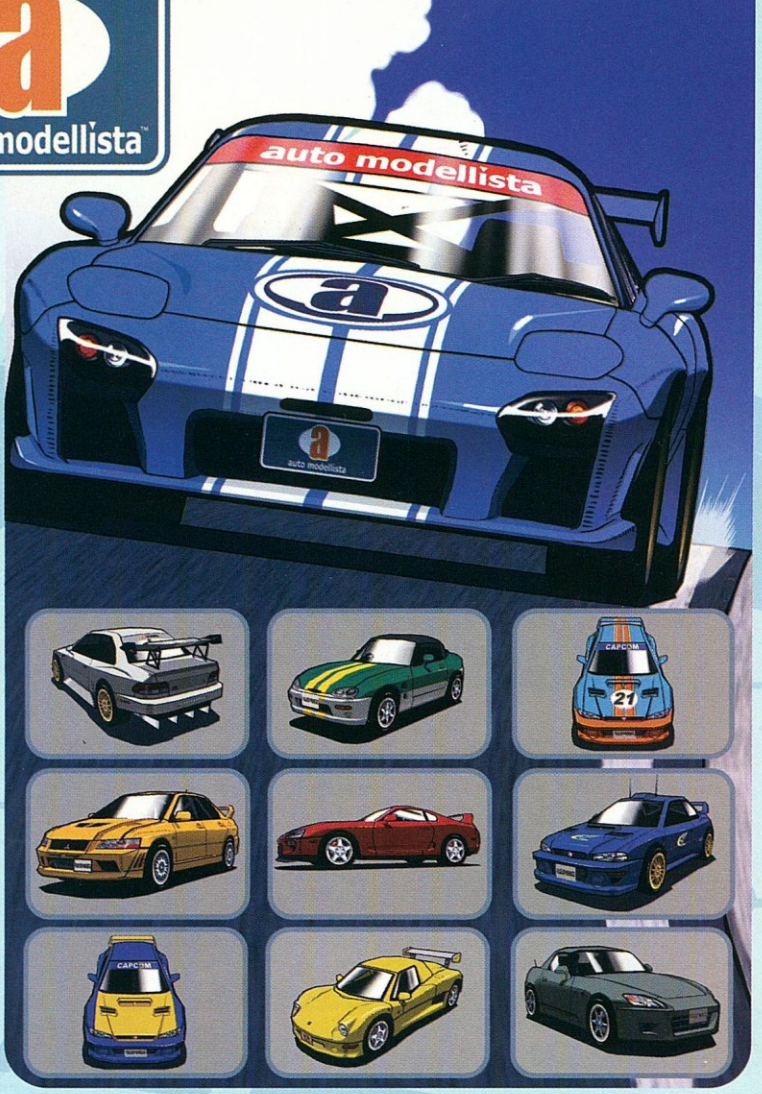
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (499KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ kidolgozott grafika, remek hangulat, csodálatos zene
× kesebb hibák, nincs többjátékos mód

9 pont

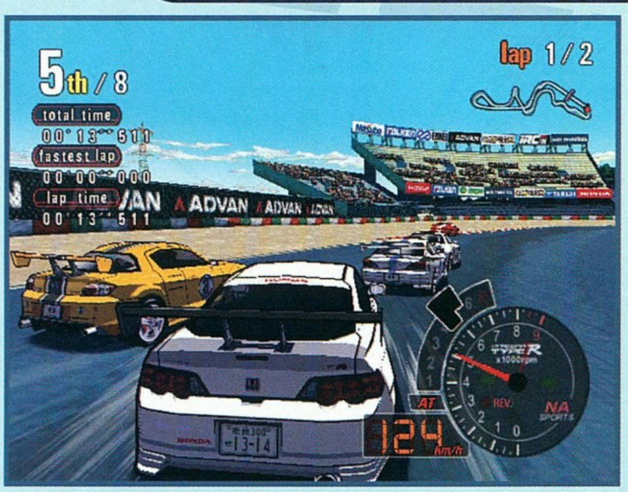
CEL-TURISMO



A jelszó: cel-shading! A videojátékok világának mindig is megvoltak a maga aktuális trendjei és őrületei: a kilencvenes évek közepén mindenki FPS-t akart gyártani, az évtized második felében az egész iparág megfeszült attól, hogy „csakazértis háromdimenzióban" alkosson (játékstílustól és racionális megfontolástól függetlenül), most pedig a cel-shadinget erőltetik agyba-főbe a tisztelt (konzolos) fejlesztők. A lavinaindító Jet Set Radio után minden, magára valamit is adó kiadó (még rímel is, ez már költészet! ;-) útjára indított egy cel-shading technológiával készülő projectet. Néhányat már láthattunk is (pl. Cel Damage), de a többséget még csak az év végén, vagy a jövő éve elején kapjuk majd az arcunkba (House of the Dead 3 – Sega, XIII – Ubisoft, Legend of Zelda – Nintendo). A legmerészebb lépést azonban mégis csak a Capcom tette meg. Ők nem akciójátékot vagy RPG-t öltöztettek rajzfilmszerű ruhába, hanem az autóverseny műfaját igyekeztek ilyen módon (grafikailag) megújítani. Ráadásul nem árkád-elrévedést vagy jópofa fun-racert gyártottak az oszakai srácok – egyenesen magát a királyt, az autós stílust megrendíthetetlenül uraló alapvetést, a Gran Turismo 3-at kívánták pasztellszínekkel újra előadni. Sikerült nekik? Tessék tovább olvasni...

AZ ELSŐ KÖR

Az első találkozás az Auto Modellistával igen furcsa élmény. A cikkíró részéről már csak azért is, mert csak otthon realizálja, hogy a szerkesztőség által a Felkelő Nap országából villámgyorsan beimportált tesztverzió tényleg japánul beszél – a menüpontok többsége ugyan angol, de a játék többi része míves kanjikkal kommunikál. Szemöldök felhúz, rövid sóhajtás – ha Veres kolléga annak idején végigjátszást tudott írni a szintén japáni Shenmue 2-ről, akkor az Auto Modellista sem okozhat túlságosan nagy problémát. Pár perc után kiderül, hogy tényleg nem is okoz, a kiindulópontként szolgáló arcade menüt villámgyorsan megtalálja. Kocsi kiválaszt (megdöbben a kínálaton: gyakorlatilag az összes japáni autógyártó jelesebb modelljei választhatók már alapból, csak a képernyő alján fedez három-négy „secret" feliratú kategóriát), pályát meghatároz (nagyjából tíz lehetőség van, szintén korrektnek mondható kezdőkínálat), nehézségi szintet beállít (a default normálról óvatos duhajként easyre), és hajrá! Az első pár perc mindent eldönt – hősünknek tetszik, ami elé tárul. Tetszik, mert a rajzfilmes vizualitás tökéletesen belesimul a játék egészébe. Tetszik, mert a grafika mindentől függetlenül szép: a kocsik tényleg úgy néznek ki, mint való világban (nem a realityshow! ;-) előforduló társaik – őszintén megvallva élőben még soha nem látott MR2-es Toyotát, de eddigi játékos tapasztalatai alapján nagyjából olyan lehet, ahogy az AM itt prezentálja. Tetszik, mert a cel-shadinget remekül használták fel: igazi, stílusos, kiforrott grafikát kapunk, ahol minden egyes apró részletre odafigyeltek a fejlesztők – az autók felverik a pálya porát, a lehullott őszi levelek szépen csapódnak fel, ha közéjük hajtunk. És végül tetszik, mert olyan brutális sebességérzetet ad néha, amit nagyon kevés játék tudott produkálni mostanság. Vannak persze olyan dolgok is, amik nem tetszenek, és itt is szép hosszú lesz a lista. A problémák alfája és omegája az, hogy a fejlesztő bácsik nem váltották be az ígéretüket. Az Auto Modellista ugyanis nem cel-shaded Gran Turismo, bármennyire is annak akarja mutatni magát szinte minden porcikájában. Az Auto Modellista kérem szépen nem más, mint a cel-shaded Speed Racer.



GT3 LIGHT

Az aracde-móduszban futott néhány kör ugyan abszolút nem mérvadó – de már itt is látszott, hogy a fizikai szimuláció messze elmarad a Gran Turismok által felállított magas színvonaltól. Az autók túl könnyen reagálnak minden kormánymozdulatra, túlságosan érzékenyek – ennek köszönhetően a legelső futam legelső kanyarjában sikerült is keresztbe fordulnom, mikor a GT3-ban megszokott módon keményen fékezni kezdtem. Egy, a „szimuláció" szót a zászlójára tűző játékban nem lenne megengedett, hogy a legjobb eredmény érdekében sorozatosan kézifékkel kelljen vennünk a kanyarokat – márpedig az Auto Modellista kacskaringós hegyi szakaszain ilyen gyakorta előfordul. A pályák kiépítése sem támogatja az a fene nagy szimulációt. A más játékokból unalomig ismert Suzukai pályán még csak-csak a „reális versenyt vívok én itten"-érzés keríti hatalmába az embert, de például az Akagi-szakasz U-kanyarokkal tűzdelt szerpentinjéről ez már egyáltalán nem mondható el – be a kanyarba ezerrel, utolsó pillanatban kézifék, kocsi popsija kicsapódik, padlógáz és nyomás tovább. Az arcade móduszt magunk mögött hagyva vegyünk inkább szemügyre a játék szívét-lelkét rejtő Garage Life menüpontot. Ez utóbbi a GT Gran Turismo módjának fele meg, azaz itt futhatunk be teljes karriert. A GL alapvetően másképp működik, mint a GT hasonló karrier-módja: pénz nincs, a rendelkezésre álló kínálatból a legelején szabadon választhatunk egy autót, és utána „szinteket" kell teljesítenünk. Az első szint csak három pályát tartalmaz, ezeket sikeresen teljesítve megnyílik a második level öt versennyel, és így tovább a végtelenségig. A versenyek sikeres megnyerésével nyílik lehetőségünk az autónk tuningolására – ilyenkor az eddig „secret" feliratú pályák/autók/alkatrészek/díszítőelemek közül elérhetővé válik néhány és magunkhoz szólíthatjuk őket. A tuningolás is jóval egyszerűbben van megoldva, mint a GT-szériában. A már unlockolt alkatrészek közül bármit, bárhová beépíthetünk (értsd: akármelyik autóba), és az alkatrészenkénti tuningolást túlságosan bonyolultnak tartóknak rendelkezésre áll egy un. „easy-tuning" mód is. Itt semmi mást nem kell tennünk, mit megadni, hogy milyen irányban (sebesség, kezelhetőség) szeretnénk fejleszteni az autónkat, és a gép elvégzi helyettünk a szükséges elemek beszerelését. A Turismokon túlmutat viszont az, ahogy az autónkat díszíthetjük. Kompletten (akár darabonként akár egészben) kipingálhatjuk a járgányt (az én kis Mazda Roadsterem gyönyörű kék-szürke színekben pompázik éppen), ezerféle felni és matrica, valamint bőséges reklámcsík kínaltból választhatjuk ki a nekünk szimpatikust. Extra opcióként még a garázsunkat is berendezhetjük (falra aggatható poszterek is vannak!) – ennek én ugyan nem sok értelmét láttam, de a berendezési tárgyak alatt elhelyezkedő kanji-tenger bizonyára ezt is megmagyarázza. ;-)

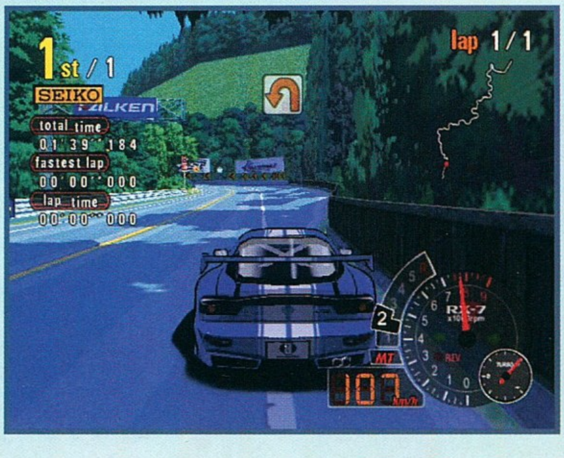
Röviden: egy erősen lightos GT-klónnal állunk itt szemben, hölgyek-urak.

A SZÁGULDOZÁS ÖRÖME

Az Auto Modellista már nem Ridge Racer és még nem Gran Turismo, hanem valahol a kettő között egyensúlyozik – alapvetően sikeresen. Ha megbocsátjuk neki az autók irreális viselkedését és a végletekig leegyszerűsített fejlesztési-rendszert, akkor egy nagyon élvezetes kis játékot kapunk a nap végén. Az Auto Modellista a Speed Racer, csak játékformában. A nagy sebességnél belépő rajzolt szélcsíkok, a fékezésekkor megfigyelhető cartoon-like poreffekt, az érzés, ahogy a Shinjuku Road B sárgás neonalagútjából kétszázzal kirobbanunk a szakadó esőbe – ezek mind-mind kárpótolnak a fenti hiányosságokért. Klasszikus nem lesz belőle, a trónon továbbra is a Turismo üldögél csendesen, de kitűnő szórakozás egy esős őszi délutánra – pláne akkor, ha végre mi is hozzáférünk majd az AM által is támogatott online multiplayer opcióhoz.

Liquid
Liquid@576.hu





AUTO MODELLISTA

CAPCOM

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos, online multiplayer
memóriakártya 8mb (241KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ hangulatos cel-shaded grafika, részletes vizuális tuning
× irreális irányítás, egyszerű karrier-mód

7 pont

Harc, vérengzés, dicső halál. Átlagosan percenként. Profik esetében kétpercenként. Egy gyors respawn, majd újra előre. Könyörületet nem ismerve bele a közepébe. Füst, szikrák, por, lézernyalábok, robbanó korongok, repeszek és leszakadt testrészek közé. Néhány találat, aztán egy közeli robbanás. Egy pillanatra megáll az idő. Feltűnik egy ellenség a domboldalon. Két lövés és vége. Halott. De nincs idő örülni. Hátulról a fák mögül egy újabb harcos emelkedik a levegőbe. Késő bármit is tenni. Céloz, lő, talál. Letelt az egy perc, újra meghaltunk. Respawn, és irány a húsdaráló!

PC-s körökben már évekkel ezelőtt rengetegen megismerték a Tribes semmihez sem hasonlítható pörgését. Aki mégis elkerülte, annak itt egy rövid jellemzés: különböző jellegű bolygók aránylag kopár, dimbes-dombos felszínén kell ádáz csatákat vívnunk, többnyire stratégiailag fontos bázisokért. Alapvetően csapatjátékról van szó, hisz maga a téma is egy jövőben játszódó háború, de gyakorlásképpen botok (gép által vezérelt figurák) ellen is játszhatjuk.

Ami szintén nagyon fontos, hogy a Tribes AA elsősorban az internetes multiplayer módra lett kihegyezve, de – mivel idehaza még nem elérhető a „nagy PS2 világháló" – a stílus kedvelői a botok ellen vívott egyszemélyes, vagy osztott képernyős játszmákban is örömüket lelhetik.

LÁTVÁNYOS MÉSZÁRLÁS

A grafikára már PC-n sem lehetett (akkoriban) sok panaszunk, és a PS2 verzió jelenleg vita nélkül megállja a helyét a mai mezőnyben. A tájak szépek, a modellek úgyszintén, az animációk gyakorlatilag tökéletesek. A füst, por, robbanás effektek szintén csúcsminőségűek, bár hajszállal elmaradnak az Xbox-os HALO-ban látható színvonaltól.



A terepek aránylag nagyok és (a négy határfalon belül) teljesen nyíltak, vagyis a képzeletbeli falakon belül bárhova mehetünk. A PC-s verzióban a pályák mérete sokkal nagyobb volt, de ott a játékmenet is kicsit másképp nézett ki.

Összességében a Tribes grafikája nagyon szép lett, igényesek is nyugodtan kipróbálhatják.

IRÁNYÍTÁS

Gyakorlatilag mindegyik gomb kapott egy funkciót. Alapból a már megszokott konzolos FPS irányítással találkozunk, de a Tribes sajátos extrái miatt itt kicsivel több ujjunkat kell megtornásztatnunk. A legfontosabb egyedi mozgástípus a hátunkra szerelt jetpack által elérhető vertikális elmozdulás, magyarán repülni (legalábbis emelkedni és lebegni) tudunk. Az apró sugárhajtómű csak pár másodpercig üzemel, utána köhögve energiáért könyörög, és ha közben túl magasra emelkedtünk, annak könnyen halálos zuhanás lehet a vége. Érdemes tehát fokozatosan adagolni a gázt és közben valamilyen irányban elmozdulni. Megfelelő gyakorlással egy majdnem folyamatos, nagyon gyors talaj feletti siklást produkálhatunk, ezáltal lehetetlenné téve ellenségeinknek a pontos célzást.



Maga a célzás könnyítve van, ugyanis alapból egy gyenge auto-aim funkció segíti a kontrollerrel babráló harcosokat a siker felé, a Négyzet gombbal viszont lock-olhatjuk a célpontot, ilyenkor a célkereszt fixen az ellenségre tapad, és nekünk csak mozogni és lőni kell. Zoomolni is tudunk, de mivel itt nem szokás megállni, vagy lassan haladni, én ennek nem sok hasznát láttam, ugyanis a gyorsan mozgó célpont eltalálásában nem segít, főleg úgy, hogy ott az auto-aim.

A HARC

Gyors, pörgős, gigantikus! Mint már említettem, semmi máshoz nem lehet hasonlítani, még PC-n sem. Ennek több oka is van. Egyrészt a jetpack használata szinte használhatatlanná teszi a klasszikus robbanótöltetes fegyvereket, mivel azok csak és kizárólag pontos találat esetén sebeznek, lévén nincs a lebegő célpont közelében fal vagy talaj, amibe becsapódva a robbanás kifejthetné hatását. Érdekes viszont, hogy ilyenkor válik hasznossá az amúgy leggyengébb fegyver, a sima golyószóró, ugyanis a kellemes szögű szórás miatt a levegőben mozgó ellenséget is folyamatos tűz alatt tarthatjuk. Szintén ilyenkor érdemes bevetni a hőkövető rakétákat, ugyanis a jetpack miatt felhevült páncélzat kitűnő célpont. Mesterlövészek ilyenkor a lézerfegyvert is használhatják, de ne álljanak meg hosszan célozni, mert mindig van valaki, aki kiszúrja az álló célpontokat. :)

Másrészt fontos az is, hogy milyen páncélzattal indulunk a harcmezőre. Nagyobb páncél, több korlátozás, de hosszabb élet, és egyáltalán nem mindegy, kire mivel lövünk.

Mint már említettem, a Tribes erősen a csapatjátékra koncentrál. Deathmatch módban is kellemesen puffogtathatunk napokig, de soha nem fogunk rájönni mitől jó ez a játék. A kellemes érzés akkor kezdi bizsergetni vérszomjas lelkivilágunkat, amikor egy domb mögül kilebegve elénk tárul egy ádáz ütközet képe. Minél többen vesznek részt benne, annál komolyabb az élmény. Jómagam nem rajongok az ehhez hasonló őrült öldöklésekért, de még bennem is fellángolt a harci ösztön és sietve indultam csatába, élvezettel lőve mindenre, ami él és mozog (és remélhetőleg nem csapattárs). Pár perc után az ember részévé válik a harci gépezetnek és vicsorogva, bosszúszomjasan indul újra és újra a harcba, hogy még több ellenséget küldjön a Pokolra.

Ha valaha sikerül multiban játszanunk, próbáljuk meg összehangolni az akciókat. Egy egységes, mindent elsöprő támadáshullám képes egy egész csatát eldönteni, feltéve, hogy az ellenség valamivel kevésbé szervezetten várja a támadásokat.

EDDIG JÓ. INNEN MERRE?

A végére egy kis elmélkedés a konzolok és az FPS stílus közös jövőjéről. Szerény tapasztalataim és tárgyi tudásom alapján két akadályt látok eme frigy útjában. Az egyik a kontroller. Ez a kisebbik gond, ugyanis néhány játéknál már megoldották a billentyűzet és az egér használatát (a Tribes sajnos nem tartozik ezek közé). A nagyobbik probléma (vagy inkább akadály) a konzolos társadalom mára kialakult ízlésvilága, elvárásai. Sokan hajlamosak mindent elutasítani, aminek bármi köze lehet a PC-hez (még egy másik konzolt is ugyebár...). És az FPS egyértelműen PC-s stílus. Őszintén remélem, eljön az idő, amikor a játékosok már nem abban lelik örömüket, hogy kedvenc gépüket istenítik, hanem kizárólag a játékra koncentrálnak, és akkor talán a Tribes sem ütközik majd az elvakult fanatizmus szilárd falaiba.

FREAK

„TE LENNI ELLENSÉG! ÉN MÓDOSÍTANI TIED ARC!"







TRIBES: AERIAL ASSAULT

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

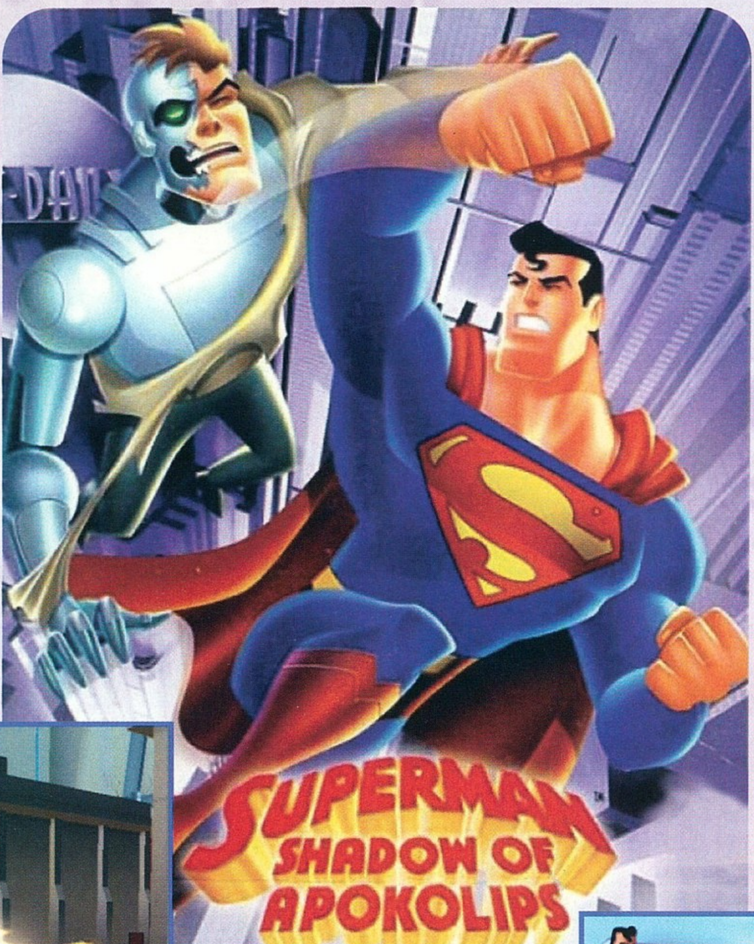
1-2 Játékos, online
memóriakártya 8mb (105KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ egyedi, pörgős, kőkemény
✕ túl sok kompromisszum a konzolos átiratban

8 pont

AZ APOKALIPSZIS ÁRNYÉKÁBAN

Ma egy igen különleges emberrel olvashatnak interjút kedves olvasók. Bár az, hogy ember enyhén túlzás, hisz valójában a Krypton bolygóról érkezett a Földre. Gyerekkorát Kansasban élte le, ahol egy idős házaspár Jonathan és Martha Kent talált rá és mivel saját gyermekük nem lehetett, ezért felnevelték a különleges fiút, akinek a Clark nevet adták. Clark hamar rájött, hogy különleges erő birtokosa, elképesztő sebessége, ereje és képességei vannak. Tudatosult benne, hogyan lehetne az emberiség és a Föld sorsának jobbítása érdekében hasznosítania képességeit, azóta Supermanként ismerte meg a világ. Számtalan képregényben, rajzfilmben és filmben láthattuk már a hőst, most azonban különleges szerepben, egy videojátékban láthatjuk viszont. Erről, azaz a Shadow of Apokolipsban nyújtott szerepéről kérdeztük a sztárt.



– Eddig jószerivel szinte kizárólag képregényekben, rajzfilmekben, no meg filmekben láthattuk viszont önt. Mondja, hogy érezte magát ebben az új szerepben?

– Azt nem mondanám, hogy teljesen új volt ez a szerep, hisz évekkel ezelőtt azért volt egy-két alakításom néhány 16 bites gépen. Legutóbb például egy N64-es játékban is szerepeltem. Ne mondjon semmit! Magam is tudom, hogy az nem lett valami zajos siker és akkor enyhén fogalmaztam. Látja, ezért nem szabad amatőrökkel dolgozni! Rátérve azonban a kérdésére, mindig különleges egy videojátékban szerepelni. Teljesen más érzés, mint a filmek vagy a képregény. Itt ugyanis a néző nem-



csak figyeli az eseményeket, de irányítja is. Szerintem így a játékos jobban áttudja élni a helyzeteket, amelyekbe belekerülök. Ezt nevezhetjük interaktivitásnak is. Akik kedvelnek és rajonganak értem, szóval számukra különleges élmény, hogy a kedvencüket irányíthatják, átélhetik a kalandjait.

– A Superman sztorik mindig is híresek voltak, mivel igen fantáziadúsra sikerültek, mi a helyzet ebben a tekintetben a játékkal?

– A történet a megszokott módon indul, sőt talán az a vád is érheti a forgatókönyvírókat, hogy nem találtak ki valami eredeti történetet. Az elején szokásos összeesküvéses sztorit láthatnak, melyben Lex Luthor és néhány legendás ellenfelem próbál meg egy nagyszabású terv keretében eltenni láb alól. Később még sokat alakul a történet, mivel ahogy a játékos halad előre, úgy derül fény egyre több momentumra és váratlan fordulatra. Akár egy rajzfilm vagy képregény is készülhetne belőle.

– Volt valami olyan a sztoriban mely nehézséget okozott?

– Teljesen szokványos volt minden, többször eljátszottam már hasonlót, úgyhogy semmi probléma nem akadt! Igaz volt néhány helyszín melynél azért megizzattam.

– Jó, hogy szóba hozta a helyszíneket! Mondja milyen tematika szerint épülnek fel, és egyáltalán, mit is kell csinálni?

– Aki már látta valamelyik filmemet vagy bárhogyan is ismer az bizonyosan tudja, miket szoktam tenni. Kezdetben életeket kell menteni, bankrablókat fogni, meg a szokásos hercehurcákat megoldani. De aztán a későbbi pályákon egyre rázósabb feladatok jönnek. Ahogy Lex „barátom” szövi a gonosz szálakat, úgy válik egyre érdekesebbé a helyzet. Egyre jobb feladatokat kell megoldani, melyek egyre több harcot tesznek szükségessé. Még szerencse, hogy a játékos szinte az összes ismert mozgásomat használni tudja. Szélfújás, lézer, infra-látás, extraütés a levegőből és ami nélkül nem is lennék Superman, a repülés.

– Húú, sok mindent felsorolt, de mondja, nem teszi ez bonyolulttá az irányítást?

– Hát az elején kicsit nehéz belejönni, azt nem tagadom! De szerencsére erre is gondoltak kollégáim, így a rázósabb kezelést igénylő helyeknél bőséges tájékoztatást kap a játékos, hogyan is kell egy mozgást előhozni.

– Jó néhány barátom is megpróbálta a játékot és – ne vegye sértésnek – néhány pálya után unalmasnak és egyhangúnak találták. Mit mond erre?

– Amilyen a szerep, olyan a végeredmény. Valóban unalmas feladatokat kell csinálni sokszor, ezt ugyanolyan unalmas eljátszani, mint lejátszani. De ez csak az első néhány pálya után van így! Utána azért lesznek izgalmas helyek és események is. Meg hát ne felejtse el, hogy ez inkább a Superman rajongóinak készült és ők biztosan vevők lesznek egy olyan programra, melyben én szerepelek. Viszont az átlag játékos sajnos három pálya után valóban meg fogja unni a kalandokat és ha nem érdeklődik a történet után, akkor nem is játszik vele tovább.

– Jó, hogy említi a rajongóit, számukra tartalmaz valami extrát, valami kuriózumot a program?

– Hogyne! Egyrészt lehetőség van a pályákat összekötő rajzfilmek visszanézésére, így a legvégén olyan érzése is lehet a játékosnak, hogy egy nagy rajzfilmet néz. Ráadásul minden fontosabb szereplőről láthat és olvashat a kedves érdeklődő egy hosszabb életrajzot. Minél több szereplővel találkozik a játék során, annál többel bővül a lista.

– Milyen eszközökkel érték el, hogy a játék elérje a rajzfilmes, képregényes hatást? Csak nem a híres cel-shaded technológiát használták?

– De! Ezzel a technológiával hitelesen tudtuk visszaadni a rajzfilm változat látványvilágát, sőt a hangulatát is. Ezért lett minden olyan rajzfilmszerű, nem hiába olyan nagy divat mostanában a cel-shaded használata. Külön kiemelném az intrót és az átvezető filmeket, melyek tényleg nagyon rajzfilmesek. Szerintem látványos lehetőségek rejlenek ebben a technológiában.

– Egyes kritikusok szerint pont az a baj a Superman játékkal, hogy nem tartalmaz igazán látványos elemeket a program, sőt sok helyen hibás is. Mit mond erre?

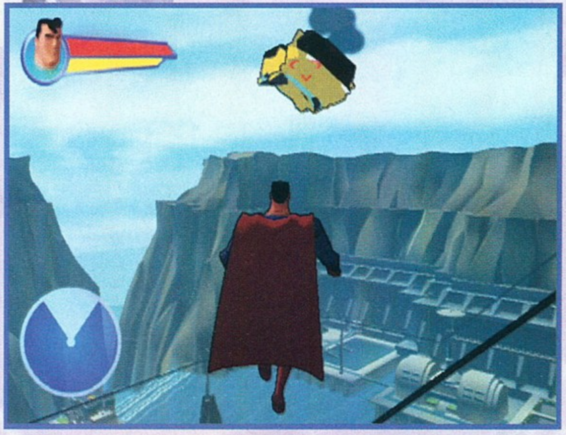
– Nem állítom, hogy a mi játékunk lenne a legszebb PS2-re, sőt a cel-shaded technológiát használók között sem (a Taz Wanted például szebb nála), de azért azt gondolom ön is elismeri, hogy nagy terepeken lehet mozogni (még ha a lehetőségek behatároltak is), melyek ki vannak dolgozva rendesen. Metropolis City nagy része benne van a programban! Ez nem elhanyagolható, látványossági szempontból különösen szép. Az anti-aliasing hiánya engem is zavart, de tudja milyen nehéz programozni a PS2-őt!? Igaz persze, hogy a konkurens játékokban (Batman Vegence, Spider-Man), jobban ki vannak dolgozva a helyszínek, de mi sem szégyenkezhetünk.

– Az zenéknél is a rajzfilmet használták fel?

– Vegyesen. Lesznek ismerős dallamok, melyeket a rajzfilm kedvelői biztosan fel fognak ismerni, de olyan számok is, melyeket csak és kizárólag a játék kedvéért készítettünk.

– Mondja kinek ajánlaná ezt a játékot igazán? Rajongóknak vagy bárkinek?

– Inkább az előbbi. Nekik szól ez a program, minden tekintetben. Valószínű, hogy aki nem rajong értem, annak egyáltalán nem is fog tetszeni.



Viszont aki szeret, az bátran megszerezheti!

– Van valami hobbija?

– Régebben szerettem lovagolni, de manapság azt megutáltam. Semmi, inkább csak segíteni az embereknek.

– Végül: milyen tervekkel néz a jövőbe, várható esetleg más játék is?

– Itt titoktartás köt, de annyit elárulhatok, hogy Xbox-ra már készül egy játék Superman: Man of Steel címmel. Más terveket egyelőre nem szeretnék nyilvánosságra hozni.

– Mr. Superman, az olvasók nevében köszönöm a beszélgetést!

– Én köszönöm, hogy ilyen híres és neves újság, mint az 576 Konzol, meghívott!

Veres Miki





SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

INFOGRAMES

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (115KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ rajzfilmes hangulat
× hamar megunható ezért csak rajongóknak ajánlott

5.5 pont

Düne. Féreg, fűszer. Fremenek, Atreides, Harkonnen... A Dune már történelem lett, és bár a köztudatban nem szóródott szét és ivódott be annyira, mint mondjuk a Star Trek vagy a Csillagok Háborúja (nem a mostani cukrostakony részek, hanem anno "A" három epizód), de mindenképpen műalkotás. A könyv két filmfeldolgozást is megért (én kettőt láttam legalábbis), amiből az első még amolyan „Flash Gordon" technikával készült és az „alábeszélős videó korszakban" tört be hazánkba is. A második már modernebb lett és három részben mutatta be a könyvet. A Dune-nek könyvben készültek további részei is, mint a Dune messiása és a Dune gyermekei, de most nem könyvajánlást írok, hanem az alapmű egyik elég ócska játékadaptációját kellene kiveséznem nektek.



SZTORI?

Aki nem ismerné a koncepciót, annak nagy vonalakban ecsetelem a történelmi hátteret. A Dune mint bolygó azért fontos a nagy birodalomban, mert ennek sivatagjaiban élnek a férgek, amikből pedig a fűszer származik. Itt most ne valami kis földön kunkorodó bordás izére gondoljatok, ezek emeletes ház nagyságú, három tagú állkapoccsal rendelkező monstrumok. A fűszer lehetővé tesz olyan dolgokat, mint például a hosszú űrutazás, így piaci értéke borzalom magas. Természetesen a betakarítás kézbentartásáért ádáz csata dúl mind katonai, mind pedig konspirációs szinten a nagy uralkodóházak között. Ezen acsarkodás következményeképpen kerül Paul Atreides és várandós anyja, Jessica is hirtelen a sivatag közepébe egy lezuhant thopteren. Innen pedig a játékosé a szó, jobban mondva a joypad, feltéve, hogy nem a tréning opciót választotta kezdésnek. En sajnos azzal kezdtem és hát eléggé megcsapott egy primitív, igénytelenül összehányt játék előszele.

GRAFIKA??

Egy játék bemutatását nem a grafikával szoktam kezdeni, mert az igaz játékosok tudják, hogy ez csak egy külcsíny, és még a szemet kiverő külalak is rejthet egy debil és ócska gamét, amire elég sok példát fel lehetne hozni. Szóval, a tutorialban az Atreides házban kell mászkálni, amolyan Lara Croft utánérzéssel. Sajnos a fiatal Paul a poligonfigurák világát pusztító paralizises izomsorvadásban szenved, és ezt elkapta Dune minden lakója is. Ugyanis mennék vele, a fickó elindul, de a lába csúszik a földön – vagyis semmi szinkron nincs a lépések és az előrehaladás sebessége között. Ebből a csúszásból hirtelen valami szökdécselés kerekedik, mintha a hős éppen be akarna vizelni a klotyó felé menet, majd végre elkezd futni, ahonnan egy 3 fázisból álló mozgással meg is torpan. Huh. De ez még nem minden, mert a kezében szorongatott késen olyan elcseszett motion blur effekt van, mintha valami szalag lenne a szerszám pengéje helyén miközben megy vagy hadonászik vele. A mozgáskultúrába még belefért a falhoz lapulás, onnan kilesés és a szaltó mortále (falsurranás + Négyzet). A késsel persze hátulról kell meglepni az őrt és elvágni a nyakát (vagy oldalról hasba rúgni és a kést a hátába), ami



könnyű, mert az őr süket, mivel a csizmám így csattog a fémpadlón, ahogy illik. A késen kívül a projekciós pisztolyt is ki lehet próbálni, ami viszont korlátozott municióval rendelkezik a játékban, ezért a kés használata javasolt. A ház kb. 3 perc alatt teljesíthető (az ajtókombináció: felső



sor 2 2x, alsó sor 3, felső sor 1 2x) és már neki is vághatunk a nagy kalandnak.



JÁTÉK???

Igen, innen jön a sivatagos rész, ami egyértelműen tele

PINCÉR, FÉREG VAN A FŰSZEREMBEN!

van homokkal. Van ám futóhomok is, ami elnyeli az embert és nehéz benne mozogni, valamint teljesen speciális tulajdonsága az, hogy az ember árnyékát is teljesen elnyeli, ha az rávetül. Kis mászkálás után megálltam a muter mellett, aki viszont Parkinson kóros beteg módjára rángatózott teljesen spontán. Beszélni is kell vele (Négyzet), de a párbeszédeket pár másodperces töltögetéssel oldották meg a készítő 10 éves kisgyerekek (ha nem láttam volna a RenderWare feliratot a címképernyőn, Commodore Basic V7-re tippeltem volna mint programnyelv), ami elég rendesen megszaggatja a játékmenetet. Az elkapkodott feliratú beszélgetést követően meglett a féreg csalogató bot, amit a földbe szúrva megjött maga a Shai-hulud is. Itt egy teljesen egyedi ötlettől vezérelve menekülnöm kellett előle, ami sikerült is vagy hatodszorra, s elértük a fremenek bázisát. Ezen helyen még több bénával találkoztunk és beszélgethetünk (volt, hogy 4 mp töltögetés = 1mp mondat), megcsodálhatunk pár PS1 játékhoz illő textúra rángást, és megszerezve a kést és az SOS zavarót már kész is voltam egy gerilla támadásra az egyik betakarító gép ellen, ahol kellemesen csalódtam a poreffektben (míg közel nem mentem hozzá). Sajnos az árnyékolás szó a grafikusoknak nem jelentett semmit, mert a fremeneknél ilyennel nem találkoztam a háttérben, minden teljesen homogén megvilágítást kapott. A támaszponton egyébként tapasztaltam még némi furcsaságot, ugyanis az ott mászkáló emberek hajlamosak voltak elakadni minden akadályban és ilyenkor a lépéseik zaja átment helikopter rotor csattogásba... borzalom.

ÉRTÉKELÉS

A Dune 90%-a BORZALOM! Összecsapott, ötlettelen, amatőr kidolgozású és ronda. Egyedül a textúrák tetszettek és néhol a környezet, de ez is csak állóképen élvezhető, mert a programnak olyan instabil a frame rate-je mintha negyvenmillió poligont kéne megmozgatnia egyszerre. Megint szinte látom magam előtt a "10: If Leftjoy Move = 1 Then Goto 20" programsorokat. Esküszöm, ha lesz egyszer pénzem, veszek egy RenderWare csomagot és legyártom a híres Amőba Embert (ugye, Martin?), hogy ámuljon a világ. **(Inkább a Waterloo FPS-t! Martin :)** Most mondhatnám, hogy a Dune azért lett ilyen, mert PC-re csinálták meg előbb, és ott az a jó játék, ami 1024x768ban fut a GF4-es, 120ezer forintos videokártyán bump mapping-gal és más nem számít. De kérem, mi Konzolosok vagyunk és teljesen más értékrend szerint nézzük a játékokat! Persze a TV felbontás kisebb, de a gyártó ezt figyelmen kívül hagyva a szövegeket meghagyta 8 pixeles méretben, ami azt jelenti, hogy én a 63cm-s, RGB bemenettel hajtott televízió készülékemen nem láttam belőle semmit másfél méterről.

Ez tehát a Dune. De felszólítok mindenkit, hogy a könyvet vagy filmet ne eme förmedvény alapján ítélje meg! Valamit persze megismerhet a világból, például azt, hogy a víz nagyon nagy kincs és a sivataglakók ezért olyan ruhát (distiller) hordanak, ami az emberi szervezetet elhagyni szándékozó nedveket felfogja és iható állapotban eltárolja (fuj). Ha valaki mégis végig akarja játszani (részvétem), akkor segítség gyanánt íme a többi kódzáras ajtó megfejtése: alsó 3, felső 1, alsó 1, alsó 4, felső 4; f4, a1, a4, a2, f1; a2, f4, a3, f4, f1; a2, f3, a3, f3, f1; f4, f4, f1, a4, a4; f4, a1, a3, f3, f1; a3, f4, a4, a1, a2.

Dzson Muad' Dib

FRANK HERBERT'S DUNE

CRYO

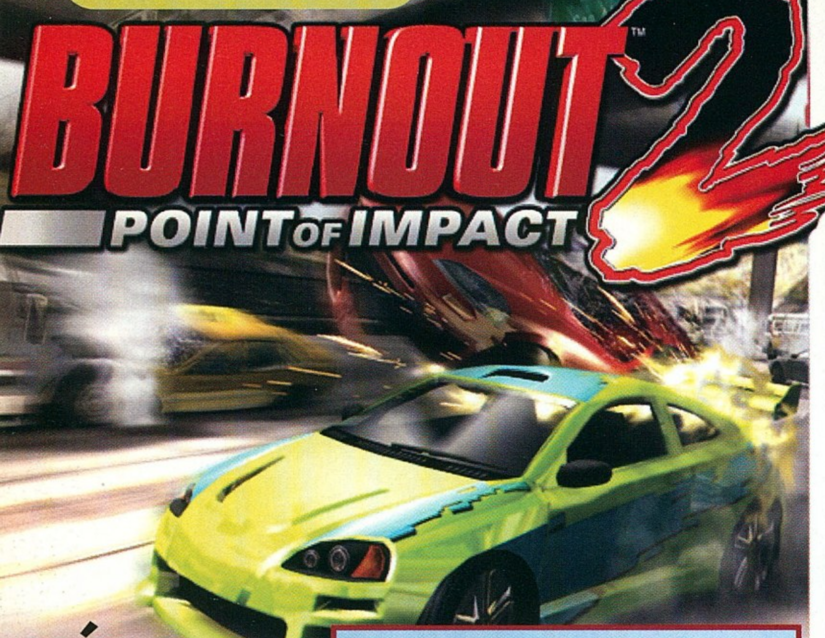
grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 Játékos
memóriakártya 8mb (190KB)
analóg irányító (dual shock)

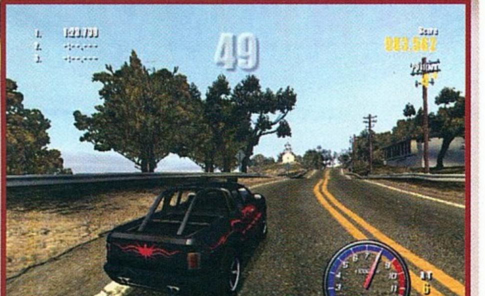
✓ dune, néhol egész jó textúrák
× amatőr munka

3.5 pont

BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

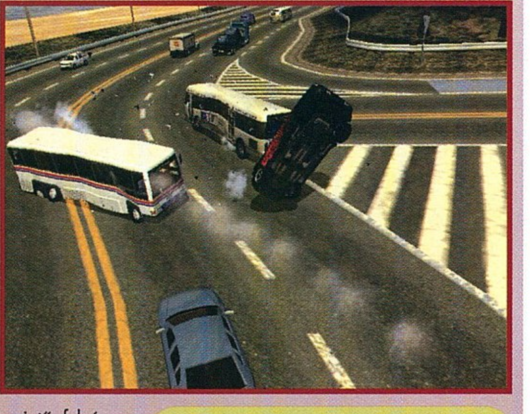


Újságírói körökben általánosan elfogadott tény, hogy „az első három kritika számít". Kijön a játék / film / könyv / album, lezajlik a premiére grande, majd az első két-három publikáló bennfentes véleményét kapja szárnyra a sajtó, kezeli „nagy igazságként" a köztudat. S valóban: az Internet térhódításával a regionális zsurnalisztika ellustult, puhánnyá vált. R. úr is. Isten őrizz – a roppant mód közkedvelt „fordítsuk le a cikket, azt' csá'!" metódust sohasem alkalmazná (s – ellentétben más kiadványokkal –, nem alkalmazza a Konzol hasábjain tudomása szerint senki), véleményét azonban igenis FORMÁLJÁK. Formálják a nyugati kollégák, formálják saját fegyvertársai. A Burnout 2 kapcsán önmagától valószínűleg csak annyit tudna kinyögni: „Őrület. Pokolian jó. Nyomás megvenni!" A háttérben kérem egy kristálytiszta marketing (sikeres volt az elődd, KÖTELEZŐ a folytatás), az előtérben tűz, lelkesedés, vihar. Szerencsére segítségére siet néhány nyugati magazin, ahol pajkosan efféléket írnak: „Tökéletes megtestesülése a nagyobbat – jobbat – többet – folytatás-mentalitásnak", meg hogy „Magabiztos és jobban megvalósított, mint elődje – zseniális evolúció." Jah, a britek értik az ilyesmit. Vicces, de a szuperlatívusz-lavina esetünkben tökéletesen helytálló. Lélegzetelállítóan izgalmas, megunhatatlanul újrajátszható, csodálatosan és precízen kivitelezett :). Változások-dióhéj: spártai prezentáció el, kellőképp ízléses design be. A grafika immáron Gran Turismo 3 szintű, felzárkózott tehát a remek, térhatású audiohoz. Widescreen, 60 Hz, Pro Logic II. Új játékmódok (köztük a NFS sorozat által is meglovagolt, Taito féle Chase HQ inspirálta Pursuit mód; vagy a 15 kihívást felölelő remek törős-zúzós Crash), új pályák, új járgányok, új cheat opciók (figyelemreméltó a fékektől instant felszabadító Runaway), új – finomabb – ütközésfigyelés, aktív időjárás (hó, köd, eső), ill. az FSAA gyanúja (teljes képernyős élsimítás – nehéz véleményezni, valóban erről van e szó; a sajtóanyagok némák). Változatlan immerzió. Az első Burnout egy kis csoda volt, a maga idejében megkapta R. úr 8 pontját, ami már az AKKORI mezőnyben is JELENLEGI pontrendszer szerinti nyolcas volt. Hiba. Elveszett a kollégák – azóta szerencsére régen elfelejtett – 9 ponttal zárt etűdjei közt. Pedig a játék – és különösen folytatása – megérdemlik a fokozott figyelmet. Nem csoda, hogy Japánban a SEGA forgalmazza a szériát, Grand Heat címmel. Tömören: jobb mindennél, amit valaha bárki az asztalra rakott arcade autóverseny címén. Tehát: KILENC. Mert kihagyhatatlan, mert maradandó, mert KÖTELEZŐ. És mert hagyni kell valamit a készülő harmadik résznek is.



„JÁTSZD ÚJRA, SAM!"

reiker@eigo.co.jp



BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

ACCLAIM/CRITERION

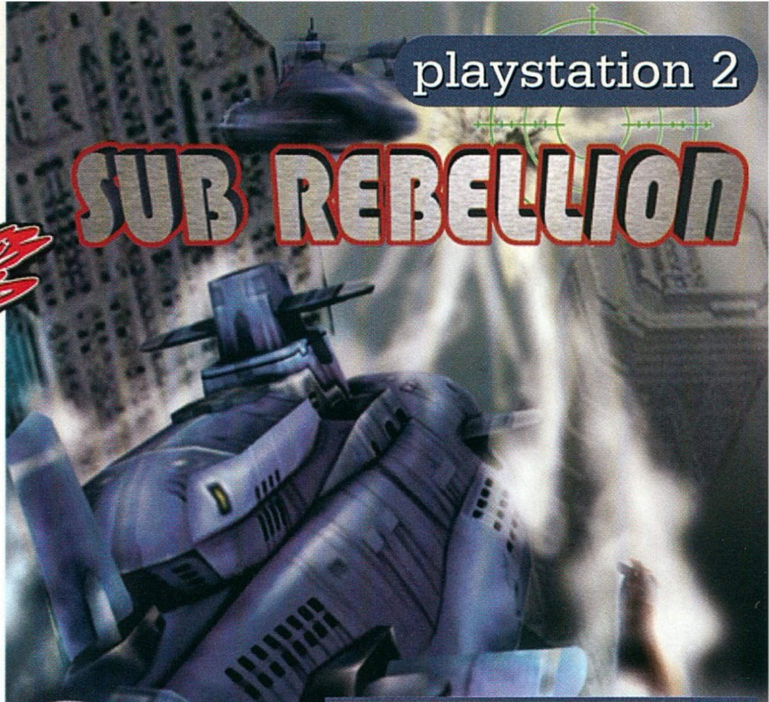
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1–2 Játékos
memóriakártya 8mb (79KB)
analóg irányító (dual shock)
logitech gt force kormány

✔ nagyobb, jobb, több
× még mindig nincs ilink támogatás :(

9 pont

SUB REBELLION







"In the Hunt 2," nyomta a Korosodó Kritikus kezébe a lemezt Martin. Maybe. Lehetne Aquanox MegaBlast is. Vagy SubWar 2050 Arcade. De Irem forgalmazta játék, tehát "In the Hunt 2" (valójában Japánban: –U- Underwater Unit). Emlékszünk rá, persze hogy emlékszünk – pedig bukás volt. Az R-Type készítőinek játékteremből rajtolt, PlayStationt, Saturnt – sőt, PC-t! – látott 2D torpedo'em up-ja olyan gyönyörű grafikát és hatalmas sprite-okat mozgatott a képernyőn, hogy a levegő elillant a helységből. Az In the Hunt (eredetileg: Kaitei Daisensou) Metal Slug szeretett volna lenni, a tenger alatt. Sajnálatos módon éppen a gyönyörű grafika és a hatalmas sprite-ok voltak azok, melyek az óceán mélyére küldték – a játék teljességgel áttekinthetetlenné, játszhatatlanná vált tőlük. Kaitei Daisensou... a mai napig nem tudni, vajon Masato Natsumoto azonos című mangája, avagy Satou Hajime hatvanas évekbeli, azonos című tengeralatti ponyvamozija ihlette...

Sub Rebellion. Mindez három dimenzióban. Maybe. Lassabb, gyengébb, nyugodtabb. Szövetséges Erők (jófiúk) versus Meluguis Birodalom (rosszfiúk). A Birodalom uralja a tenger alá kényszerült emberiség lakta területek nagy részét, nekünk azonban itt a szupertitkos Chronos osztályú tengeralattjáró, hogy igazságot tegyünk... Nos, a hiányosságok elsősorban a grafikánál vicsorognak arcon. A terep és az objektumok – beleértve a saját ill. az ellenséges tengeralattjárókat, – szegényesen kidolgozottak, alacsony poligonszámúak, gyengén textúrázottak. Az egész olyan benyomást kelt, mintha egy 32-bites PlayStation játék lenne, az utolsó pillanatban portolva. Enyhe pop-up is befigyel – fogjuk a tenger alatti világ változó „vízköri viszonyaira". Vannak viszont kedves dolgok: a felszín felé igyekvő buborékok például teljesen meggyőzőek. Pimaszul jó ötlet a terepet drótvázas modellként végigpásztázó sonar is. Az irányítás egyszerű, de rá kell hangolódni az L1 – előre / L2 – hátra / R1 – emelkedés / R2 – süllyedés kiosztásra. Maga a játékmenet lassan áll talpra: az első néhány küldetés szinte álmosító; fogjuk fel őket amolyan tutorialnak. Aztán elkezd befelé csordogálni a szorgos fejvadászatért járó kredit (a Sub Rebellion misszió alapú – az objektívák természetesen menet közben is változhatnak; változnak is), amit érdekes upgrade-ek tucatjaira szórhatunk szanaszét (ó igen, át is lehet pingálni a dögöt :) és elkezdenek huncutkodni az ellenfelek is; a játékos pedig azon kapja magát, hogy gyökeret vert a TV előtt. Még egy kör, még egy misszió. Ha a Kritikus nem lenne Korosodó, talán még vissza is térne a játékhoz. Így azonban inkább keres egy leporolásra váró, régi jó könyvet. „20.000 milles sous les mers?"

reiker@eigo.co.jp

„BLUGY... BLUGY... BLUGY" (© Liquid)

SUB REBELLION

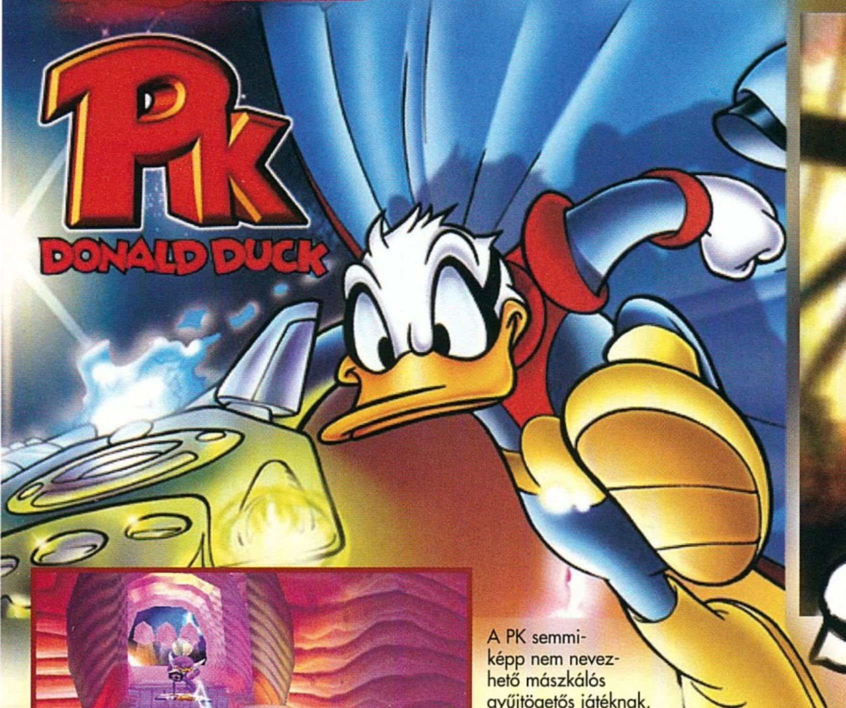
IREM

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (74KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ ha elkap, nem ereszt
× huzamosabban andalító

6 pont







BE NEM ÁLL A KACSA SZÁJA

A Disney cég nem hagyja, hogy kimenjen a neve a köztudatból, ha épp nem egy új teljes estés animációs film promójának céljából adnak ki játékot, akkor jobb híján visszanyúlnak egy már jól csengő rajzfilmhős nevéhez és készítenek neki egy új progit. A nagy kalapból ezúttal a kicsit beszédhibás Donald Kacsa neve került elő és annak ellenére, hogy a kacsa már egyszer megpróbálta bevenni a Playstation 2 tulajdonosok masszív várszerkezetét (valljuk be nem sok eredménnyel), most ismét rohamra indul. Hogy őszinte legyek PS2-öre ez idáig még nem jelent meg olyan mászkálós anyag, ami igazán felvehetné a legnagyobb mesterművekkel (például az ebben a számban tesztelt Starfox Adventures-szel) a versenyt, de az már vérlázító, hogy egy főmenüben az égvilágon semmit ne tudjunk bekonfigurálni. Ennél már csak az lenne gyászosabb (vagy jobb), hogyha kihagynák a New Game feliratot is. Szerencsétlen Donaldot ugyanúgy ábrázolják, mint a rajzfilmekben, egy nímandnak, aki egy gyárban dolgozik, mint a legutolsó éjjeliőr. Ezen nincs is mit csodálkozni, hiszen még ezt a feladatát sem tudja ellátni normálisan, épp alvás közben riasztja a professzor is. Az űrből ugyanis egy váratlan veszedelem zúdult a világra (megjegyezhetetlen nevű faj), hatalmas ellenséges kacsahadsereg, élükön egy veszedelmes figurával. Így hát a prof, mivel épp nincs kéznél más, kicsit átváltoztatja Donald-ot PK-vá (nem békává :) szegénynek még a hangja is megváltozik, és felruházza egy speciális karra szerelhető, fejleszthető fegyverrel az X-Transfomerrel.

A PK semmiképp nem nevezhető mászkálós gyűjtögetős játéknak, egy egyszerű gyerekeknek – még egyszer: GYEREKEKNEK – készített lövöldözős ugri-bugri cucc. A pályák teljesen lineárisak, a haladási iránytól eltérni maximum az extrákért fogunk. Bár azt nem tagadom, hogy vannak benne ugrálós részek, de ezek összetettsége nagyban elmaradnak mondjuk a Crash ügyességi részeitől. A grafika a mostanában divatos cel-shading eljárással készült, és így talán minden eddigi legrajzfilmszerűbb kalandjába cseppent Donald. Szép folyamatosan fut minden, látszik rajta, hogy nem használja ki a PS2 tudását. Gyorsan lementem egy ötéves szintjére (a barátnőm szerint ez amúgy sem nehéz feladat számomra :) és megpróbáltam így nézni a dolgokat. De akkor meg a kiakasztóan idegesítő ellenfelektől csaptam a joy-t a földhöz. Kétféle dolgot lehet gyűjtögetni; a zöld érméket azért fontos, mert 15-ösével kell őket beváltani az ellenőrzési pontoknál, az elrabolt robotok pedig a végeleszámolásnál kellenek. A robotok egyébként észlelésük után megadott idővel eltűnnek! Két féle extra cucc is van, az egyik életet tölt, a másik keményebb lövést ad. De minden komponense közül kiemelném azt, ami a leggyászosabban sikerült: a kamerakezelési rutint. Elképesztően, kiakasztóan kaki! Lehet ugyan igazítani (R1), de ez az esetek 90%-ában nem működik. Szerintem egy kisgyereknek a játék túl nehéz, egy hardcore játékost pedig nem fog lekötni egy olyan stuff, ahol összesen két gombot kell használni. Nálam jóindulattal is csak egy gyenge közepest ér.

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu

DONALD DUCK: WHO IS PK?

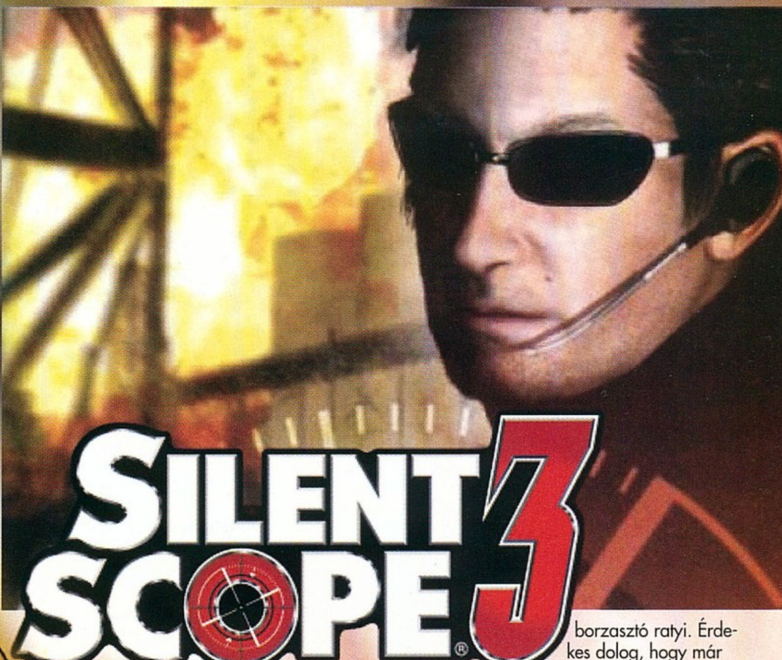
UBI SOFT/DISNY INTERACTIVE

grafika:	közepes
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
memóriakártya 8mb (319KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kicsiknek
× túl kiszámítható

4 pont

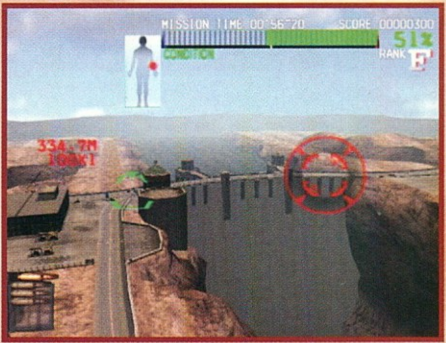


ELLŐVÖM MÉG EGY HANGYA T*KÉT IS 3 KM-RŐL!

Bátran kijelenthetjük, hogy ezzel a résszel a Silent Scope-ról már, mint sorozatról beszélhetünk. Az új epizód PS2-es portálja két játékmódot tartalmaz: az EX kiterjesztésűt, ami a játéktermi gép által nyújtott lehetőségek valósághű reprodukciója és a 3-as számmal jelölt, otthoni változatot A két játékmód között mindössze annyi a hasonlóság, hogy mindkettőben találunk Free Play opciót, ahol a már teljesített pályákon játszhatunk szabadon. Az EX annyival is több társánál, hogy innen érhetjük el a gyakorlópályát, ami egy lőtér, számtalan szimulációs célponttal. Az árkád történetes módban előrehaladtával két vagy három pálya közül választhatunk, hogy merre szeretnénk tovább vinni a sztori-vonalat. Az utolsó küldetések pedig extra hosszúak: a lopakodós részek után csapatmunkában is bizonyítanunk kell, hogy végül megküzdhessünk Fantommal, aki fényvisszaverő páncélban próbálkozik, és Prince Rose-zal az őrült bűnözővel, akit a nukleáris töltetek indítópaneljén találunk egy zongora társaságában. Az otthoni verzióban egész más pályákat kapsz és a sorrend sem fontos a teljesítésüknél. Miután végeztünk az elsővel, egy térképre kerülsz, és ott azt választod, amelyik szimpatikus. Az egész játékra igaz, hogy a szintek nehézségét az alattuk látható csillagok jelzik. Nem mondom, hogy túl sok pályát zsúfoltak volna a CD-re, mivel nagyjából fél óra alatt megfordulhatsz az összesen. Viszont teljesíteni mindet már elég kemény lesz, főleg az otthoni verzió sikerült baromi nehézre. Azt legalább tudom dicsérni a játékban, hogy a pályák változatosra sikerültek, van itt minden, hatalmas gát, száguldó limuzin védelme, vagy egy vasúti kocsi visszafoglalás, de a helikopteres üldözés is egész jól sikerült. Minden szint végén vagy egy főellenség, vagy valamilyen kemény szituáció fogad minket, mint például a kaszinó forgó platformja. Van felül egy kondíció kijelzőnk, ezt érdemes figyelni és magasan tartani a pontos lövésekkel, mert különben kampec, meg amúgy is az értéket átvisszük a következő pályára. A legidegesítőbb dolog a játékban, amikor mozgunk célzás közben (pl.: sárkányrepülőzünk) vagy amikor a víz alatt agyunk, ilyenkor ugyanis jól megfigyelhető, hogy nem mi kanyarodunk, hanem a lövés görbül, ezért aztán mindig az ellenfelek elé/mögé/mellé kell célozni, borzasztó ratyi. Érdekes dolog, hogy már azelőtt levadászhatjuk azokat a terroristákat, akiket kiszúrunk, hogy azokat befogná a célkereszt, érdemes tehát gyorsan végigpásztázni a területet. A grafika sokat javult az előző rész óta, bár itt amúgy sem ezen van a hangsúly, úgyis csak a zöld célkereszt megjelenését figyeljük a képernyőn aztán bummdi… Jó játék lett a Silent Scope 3 annak, aki szerette a játéktermekben is az automatát, én viszont már régóta várok egy olyan mesterlövészes/bérgyilkosok játékot, ahol teljes szabadságot kapunk, például mi választjuk meg a helyet és az időpontját is a kivégzésnek.

CSIPI M LEE





SILENT SCOPE 3

KONAMI

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (78KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ fejlődés az előző részhez képest
× rövid, kanyarodó golyók

6.5 pont



Expelliarmus Lupin professzortól.
Varázspálca Ollivandertől.
www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
Megjelenés: 2002. november közepe
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az
Ecobit Multimédia Kft.-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu
PC CD-ROM
PlayStation
XBOX
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR


A versengés Draco Malfoy™-tól.
A bátorság Tőled.
Harry Potter
AND THE CHAMBER OF SECRETS
Nekivágsz a Titkok Kamrájának
Harry Potter™ szerepében?
EA GAMES
Challenge Everything™

ÁLMOK BIRODALMA

Aludni kettős dolog. Vannak, akik a világ legjobb időtöltésének tartják, ha átszundíthatnak kár 10-15 órát is. Mások felesleges időpocsékolásnak tartják és igyekeznek minimálisra leszorítani az alvásra szánt időt. A maga szempontjából mindenkinek igaza van, de szerintem abban megegyeznek a vélemények, hogy álmodni jó dolog, főleg szép dolgokat. Azt a pár hónapja rám tört álomképet soha nem felejtem el, amiben egy gyönyörű szép, kissé becsípett bombanő megkért arra, hogy vetkőztessem már le és fürdessem le a zuhanyzóban. Éppen teljesítettem volna a kívánságát (ruha már nem volt rajta), amikor megszólalt Beethoven egyik szimfóniája, azaz megcsörrent a telefonom. Böjtös Gabi bársonyos hangja ébresztett. Rémálmaim ezzel szemben ritkán szoktak lenni, bár az elmúlt egy hétben valami ahhoz hasonló csapás tört rám a Dual Hearts alakjában.



Ebben a játékban ugyanis az álmok játsszák a főszerepet, pontosabban egy fiú, aki az álmokba behatolva kell, hogy megmentsen embereket. Ismerős nem? Igen, a számomra felejthetetlen Alundra első részének története szolgált alapul a Dual Hearts-hoz is, talán azért, mert azonosak a két játék készítői. Mindenesetre egy igen beteges, béna klónt hoztak össze a programozók! Nem is lenne vele akkora baj, ha nem minden második program lenne ilyen fércmű, ami csak arra szolgál, hogy aláássa a Sony és a PS2 hírnevét. Ilyen programok fényében világosodik ki előttem egy kérdés: "Meddig lehet még elmenni?" A Sony és a híresebb kiadók tényleg úgy gondolják, hogy minden szemetet el lehet adni? Annyira rossz nézni, hogy egy kiváló gép hírét így elcseszik a kiadók és nem tehetünk semmit.

A LÉNYEG

Pedig az Atlus neves cég, a Persona 2-vel örökre beírta magát az emlékezetembe. Hát ezzel nem fogja. Tulajdonképpen a mérhetetlen igénytelenség, ami ebből a játékból árad, az idegesített fel. Az, hogy a játékmenet hűen követi az egykori Alundrát még nem egy nagy baj, bár már elárulja, hogy nem fárasztották túl magukat a programozók. Mágikus gömbök gyűjtésén van a hangsúly, melyekhez emberek álmába kell behatolni. Persze erre csak a hős és bátor segítője, egy semmihez sem hasonlító állat (leginkább egy nyúl és egy medve keresztezése) képes. Természetesen van előtörtént, mely a jó és gonosz párharcra épül. Annyira elcsépelt már, ha játék úgy kezdődik: réges-régen a világon minden jó volt, ám a paradicsomi állapotokat megtörte a gonosz, akit persze legyőztek, de most újra visszatér, blablabla. Egy jó RPG-hez nem egy 10 perc alatt kitalált sztori, hanem valami pezsgő élet, ötletesség, ritmusosság kell! Manapság ez hiányzik az igazán jó RPG-kből. A FF részek története is azért vált egyre laposabbá, mert valahogy nincsenek a merész ötletek, no meg félnek elszakadni a trendektől! Hol van már az a bátorság, mint a SNES-es FFVI-ban, amelyben képesek voltak megvalósítani az armageddont?! Igaz, lehetnék egy kicsit megértőbb a sztorival, hisz láttam ennél már rosszabbat is, de tudjátok, több mint 4.5 éve tesztelek RPG-ket (és előtte is végigjátszottam már párat), így kicsit unalmas, amikor történet helyett egy kliséhalmazt kapunk. Bár ez még csak a legkisebb baj a játékkal.





Az álmok felfedezése nagyszerű ötleteket rejt magában. Hisz ügyesebb programozók akár álomszerű grafikát is létrehozhatnak, melyre egy 128 bites rendszer felettébb jó táptalaj. Ám erre mit kapunk grafika címén a DH-ban? Rémálmot minden mennyiségben! Annyira igénytelenül vannak megalkotva a helyszínek, hogy azért már én kérek elnézést a programozók helyett. Minden szögletes, teljesen színtelen, egyszerűen gagyi. **(Itt Miki a „kommersz" kifejezést használta, de én ezt a kommersz röviditalok iránt tanúsított tiszteletemnél fogva javítottam ! Martin :)** Egy pályába kb. 1-2 óra programozói munkát fektethettek bele. A kopár helyszíneken ráadásul igen béna, szögletes karakterek kaptak helyet.

Animációk terén pedig gyalázatos a játék. A főhős a két órás fegyverrel már eleve nevetségesen néz ki, de akkor még nem láttátok a segítőjét! Az említett nyúlhoz hasonló lénnyel (akinek a hátára is lehet ülni és úgy repülni) egy hatalmas probléma is van, ha már az animáció került szóba. Nem az, hogy extra debilen néz ki, ezt már megszokta az ember, sőt a japánoktól már el is várja. Na, de ahogy táncol! Mikor valami öröm éri a játékban állandóan táncra perdül, de azt ahogy teszi...látnotok kéne. Illetve mit is beszélek! Jobb ha nem látjátok! Főleg a kisebbek, akiknek akár még a szexuális fejlődésére is rossz hatással lehet! Olyan előadást tart ugyanis, mintha most lépett volna meg a Kék Osztriga bárból! Ezen mondjuk jót röhögtem, mint a játék többi részén is.



Ott van példának a harc. A Kingdom Hearts-szal kezdetét vette a folyamatos harc megjelenése az RPG-k között, erre lesz példa az FF:CC GameCube-ra és erre példa DH is. De itt a KH-val ellentétben egyszerűen gyalázatos a harc, az irányhatóság, pontosabban irányíthatatlanság miatt. Majdhogynem kezelhetetlen a játék, az ellenfeleket lehetetlen befogni. A kamerakezelés tűrhető. A harcnál nem mondható el semmi különleges. Aki már legalább egy RPG-vel is találkozott életében, az rögtön vágni fogja mi micsoda és mivel mit lehet fejleszteni. Ezzel nem lesz gond, mert nagyon egyszerű ebből a szempontból is a játék.



VAN-E POZITÍVUM?

Szerencsére a kérdés nem költői, azért akad pár dolog. Először is az Alundra mintájára rengeteget kell gondolkodni és agyalni pályák megoldásán. Minden helyszín egy-egy óriási kihívásnak felel meg, mert nem könnyű teljesíteni őket. Ha emlékeztek még az Alundára, akkor tudjátok milyen szintű feladatokra kell számítani.



Néha már-már túlzás is egy-két szint, de elismerésre méltó, hogy ilyen logikusan építették fel őket és biztos sokat dogozhattak rajta a programozók, ha már grafikát le...szóval hagyták. Más kiemelkedő pozitívumot én nem is nagyon találtam a programban. Én azt mondom, ha nosztalgikus (értsd. az Alundrához hasonló) RPG-t akarsz, akkor inkább az Alundrát, ha pedig egy mai színvonalút, akkor pedig a KH-t szerezd inkább meg, mint ez a szörnyűséget.



Most belegondolva inkább aludjatok, mint játsszatok! Sokkal pihentetőbb elfoglaltság és még csalódni sem lehet benne, nem úgy, mint sok vacak játékban.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

DUAL HEARTS

ATLUS

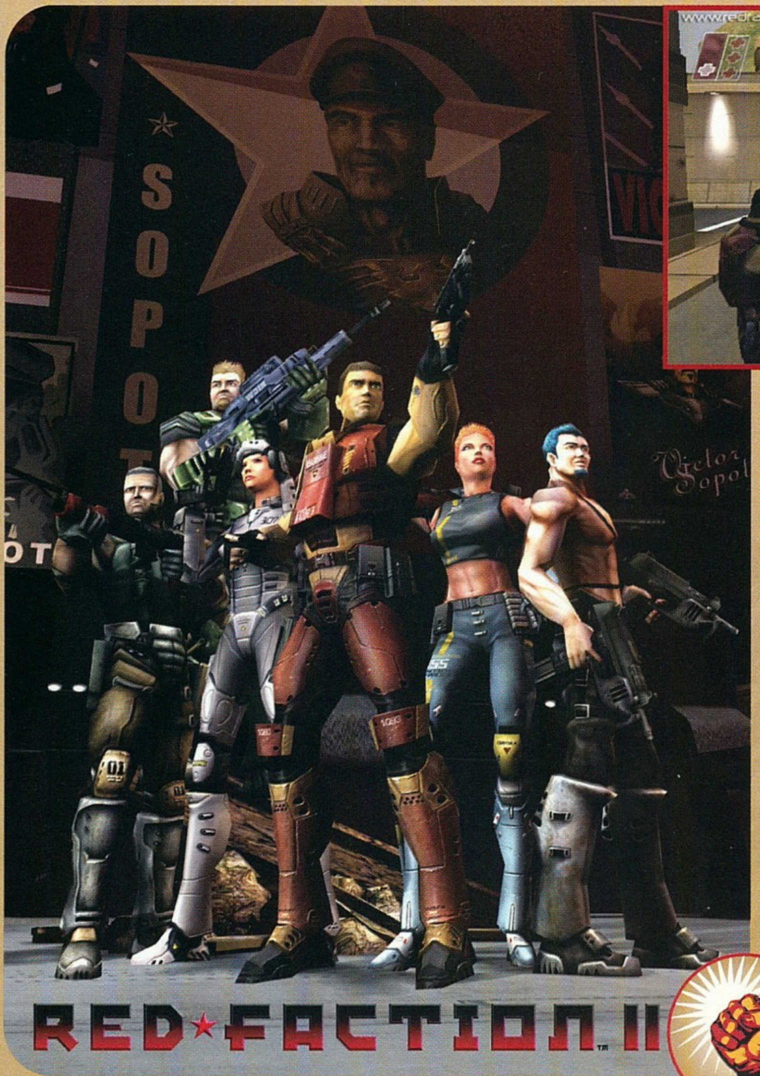
grafika:	siralmas
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 Játékos
memóriakártya 8mb (103KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ elég jól felépített pályák
× pocsék grafika, unalmas elcsépelt az egész

3 pont

Egy újabb konzolos FPS, ezúttal kicsit előrelátóbb fejlesztőktől. A Red Faction 2-ben ugyanis már használhatjuk a billentyűzet/egér kombinációt, ami elengedhetetlen ebben a stílusban, legalábbis ha valaki normálisan szeretne mozogni és célozni. Konzolon ez máig is ritkaságnak számít, de valószínűleg már nem sokáig, hiszen a sikeresebb PC-s FPS-ek lassan konzolra is megjelengetnek, így előbb vagy utóbb mindennapos lesz a TV előtt ülő, billentyűzet fölé görnyedő konzolos látványa. :)





FÚRUNK, FARAGUNK

Ugyebár bányászokról van szó a játékban, egész pontosan egy bányászlázadást kellett végigjátszanunk az első részben (PC-n körülbelül másfél éve jelent meg és komoly 4 órás élmény volt a végigjátszás), ami mostanra igazi hi-tech háborúvá fajult. A játék motorja a tudtommal még nem licencelt GEO-MOD. A név mindent elárul. Módosíthatjuk a felszíni viszonyokat, ami annyit jelent, hogy becsapódások, robbanások hatására a földben, illetve a falakban üregek, lyukak keletkeznek. Valamiért a motor PS2-n jóval szerényebben módosítgat, emlékeim szerint ugyanis a PC-s verzióban akár 100 méternyit is leáshattunk a talajba gránátok, rakéták segítségével! PS2-n ilyet nem tudunk, a szétlőhető struktúrák listája a falakra (sajnos nem is mindre) és oszlopokra vonatkozik. Míg PC-n megtehettük, hogy zárt ajtó mellett egy üreget vájva átjutunk a túloldalra (természetesen azért ezt sem mindenhol…), a PS2 verzióban csak ott robbanthatunk ki jókora darabokat a falból, ahol ez a továbbjutáshoz szükséges, vagy pedig tökéletesen jelentéktelen oszlopokat lőhetünk szét.

Maga a motor ettől függetlenül akár szép jövő elé is nézhet, de legalábbis a GEO-MOD technológia még valószínűleg vissza fog köszönni a közeljövőben pár játékból (persze az is lehet, hogy nem, de reménykedjünk), ugyanis kétségkívül eredeti és izgalmas megoldás.

A KÖRNYEZET

Tipikus sci-fi világban vagyunk, az már nem is fontos, melyik bolygón (bár a légkör erősen földi jellegű), lényeg a háború. Lázadók kontra elnyomók, vagy pirosak kontra kékek, jó és rossz örök harca. Minden totálisan futurisztikus és bombasztikusan utópisztikus (na ezt a mondatot azt hiszem, még megbánom :). Nagy fegyverek, fényes páncélok, villogó monitorok és a valóságban valószínűleg repülésképtelen légi járművek. Hogy miért is kell harcolnunk, az már nem tiszta, de talán nem is a történetben kell keresni az okokat vagy a célt. A program ugyanis statisztikát vezet karakterünkről, ebből kifolyólag egyértelmű, hogy azért kell sokat és jól lőnünk, hogy villoghassunk a statisztikákkal a haverok előtt.



Külső és belső terek egyaránt szerepelnek a játékban.

OSZOLJANAK, NINCS ITT SEMMI LÁTNIVALÓ!

Sajnos tényleg nincs! Bár a modellek kidolgozottsága jónak mondható, az animációk szépek, a textúrák szembeötlő hiánya (és a meglévők gyatra minősége) sajnos jelentősen lerontja az összhatást. Néha már azt hittem, valami grafikai bug folytán lemaradtak a textúrák a falakról, amíg meg nem láttam, a homogén szürke felületen egy apró feliratot, ami ugyebár azt jelezte, hogy itt bizony van textúra, csak épp a készítők nem tartották fontosnak szépen megrajzolni.

Egyes belső terek látványa olyan sivár és sötét, hogy az embernek az életkedve is elmegy tőle. Természetesen vannak jobban kidolgozott részek is, de jómagam nem vagyok az effajta félmunka híve.

Ha valamit meg kell dicsérnem a játékban, az a robbanások és az általuk gerjesztett fizikai folyamatok megvalósítása. Üvegfal előtt bekövetkező robbanás (általában) a kellő irányba löki az ezer darabra törő üvegtáblát, a ellenségeink is megfelelő irányú vektorok mentén szakadnak cafatokra, ha bambán belegyalogolnak egy gránátba.

„LŐJÜK SZÉT A VILÁGOT!”

ELŐRE KATONA!

Ha ezt a vezérelvet követjük, nem lesz gondunk a végigjátszással. A fonalat nehéz elveszíteni. Általában szét kell lőni valamit, utána behatolni valahová, ahol ismét rombolni kell, majd menni tovább, újabb célpontot keresve. Az első rész is a lövöldözésről szólt, de abban még volt valami kalandféleség is, míg a RF2-ben már csak ölni, rombolni kell. A hangulatát ezáltal sikerült teljesen elveszítenie. :(

Többjátékos módban is játszhatjuk, bár ezt nem volt lehetőségem tesztelni (mármint hálózatban), de megkockáztatom, nagyjából ugyanaz lehet, mint a PC-s első részben. Botok ellen is gyakorolhatunk, és a klasszikus játékmódok közül választhatunk (DM, TDM, CTF stb.) Túl nagy örömet ez nekem nem okozott, de aki szereti a klasszikus Quake-szerű multi meccseket, az nyugodtan próbálja ki, nagyjából egy Q2 szintű élményben lesz része, csak véleményem szerint sokkal gyengébb pályákon.

FEGYVEREK

Szerencsére a készítők nem kaptak cyber rohamot, amikor a fegyvereket készítették. Nagyjából minden fegyver fő funkciója, hogy fémdarabokat juttasson az ellenséges katonák szervezetébe, igen rossz érzés okozva ezzel nekik. :) Természetesen robbantgatni is sokat kell, mert az jó. Egyik kedvenc fegyverem a „satchel”, ami nem más, mint egy távolról detonálható akna (bár gondolom, ezzel most senkinek nem mondtam újat), aminek megvan az a kellemes tulajdonsága, hogy odatapad ahhoz, amivel az eldobás után először érintkezik. Mindenhez odatapad. Szó szerint. Az ellenség arcához is. Bizony! HATALMAS MÓKA! :)))

Itt kell megdicsérnem az AI idevágó részét is, ugyanis határozottan jól sikerült a pánik megkreálása. Ha egy ellenségre sikerül aknát ragasztanunk, az mindent fegyverét eldobva, sikoltozva rohangálni kezd, és innen már a kezünkben van a sorsa. Tényleg jó szórakozás, mindenkinek ajánlom figyelmébe!

VÉGEZETÜL...

A Red Faction 2 egy közepesen élvezetes játék, unaloműzésre rövid távon alkalmas, kíváncsi, nyitott konzolosok nyugodtan próbálgassák, PC-s FPS gémerek felejtsék el, hogy hallottak róla. Mivel maga a stílus eléggé gyerekcipőben rója még a konzolos játékvilág utcáit, semmiképpen nem szabad a hibákra koncentrálni, én biztos vagyok benne, hogy 1-2 éven belül már jóval komolyabb FPS-ekkel fogunk találkozni konzolon, de ehhez kellenek a Red Faction 2-höz hasonló lépcsőfokok is.

FREAK





RED FACTION 2

THQ

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (163KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ geomod, fizika
× unalmas, céltalan

6 pont

Azok a játékosok, akik kicsit régebb óta figyelik az eseményeket ebben az egyre zordabbá és pénzorientálttá váló videojáték világban, észrevehették, hogy több egykoron dicső játékstílus teljesen eltűnt a mai palettáról. A 16 bites időkben oly népszerű haladós, scrollozós, grafikus játékok (beat'em up, shoot'em up, platform stb.), a 32 bites korszak eljövetelével meghaltak – nálunk, mert Japánban azért tovább élt a dolog, lásd DC-n a híres shoot'em up-okat. Ez számomra teljesen megmagyarázhatatlan dolog, hisz például az RPG-k között születtek PS1-re olyan klasszikusok, mint a Suikoden 1-2, a Tales of... vagy Arc sorozat, melyek hűen képviselték a grafikus "SNES-es" stílust, sőt az új Tales of... részek – Phantasia és Destiny 2 – GameCube-ra és PS2-re is ilyen gyönyörű grafikus játékok lesznek, nem erőltetik bennük a poligonokat meg a 3D-t! Az RPG-n kívül azonban a többi kategória vagy nem élte túl a „váltást", vagy eltorzult a PlayStation 2 érkezésével. Hol vannak már azok a nevek, mint a Final Fight, Turrican, Streets of Rage, R-Type? A legtöbbjükre már nem is emlékszik senki. Vajon a Capcom, a Sega és a többi kiadó miért felejtette el teljesen ezeket a címeket? Mert amíg 16 bites gépekre özönlöttek a felsoroltakhoz hasonló alkotások, addig mára már eltűntek, vagy csak jelentős változásokkal (melyek arra utalnak, hogy csak a címmel akarják eladni a programokat) jelennek meg.



Itt vannak példának a platformjátékok. Szánalmasan eltorzultak. Míg PS-re azért jött egy-egy shoot'em up vagy beat'em up, addig a régi klasszikus platformjátékok (2D-sek) teljesen eltűntek és újabb generációs konzolokra már egyáltalán nem jelenik meg ilyesmi. Igaz, most a GBA tündöklése ad némi reményt, de én pesszimista vagyok – valaha visszatér majd ez a stílus? A 3D-s, magukat platformjátékokat nevező alkotásokat nem szeretem, sőt egyenesen utálom. Vannak olyan játékstílusok ugyanis, melyet nem kötelező 3D-be helyezni. A platform ilyen. Nem azért nem kötelező, mert egy rossz ötlet, hanem azért mert a Nintendo és Rare kivételével szinte egy programozó cég sem ért hozzá annyira, hogy abból tényleg hangulatos, jól játszható alkotás legyen. Mielőtt félreértés lenne belőle, nem azért lesz jó egy platform vagy bármilyen játék, mert az 2D-s (hisz azért emlékszek egy-két siralomra a 16 bites időkből), hanem a hozzájuk kapcsolódó hangulatról beszélek! Ha holnap jönne egy PS2-es, 2D-s, ám a gép grafikus tudását maximálisan kihasználó játék, rögtön rákattannák, hisz elöntene az a klasszikus érzés, mely csak így lehet elérni. De ilyet nem fog már senki sem csinálni, mert elszállt felette az idő.

De miért beszélek most erről egy olyan játék tesztjénél, melynek semmi köze a régi időkhöz? Miért is fogott el a retro hangulat? Egyszerű, a Sly Cooper egy 3D-s platformjáték, mely tökéletes példát ad a fenti gondolatmenetem igazolására, azaz amikor hozzá nem értő fejlesztőket bíznak meg egy 3D-s platformjáték elkészítésével. De nem csak ezért írtam ezt le. Inkább azért, hogy átérezzétek, hogy én platformjátékot a mai napig miért a 16 bites idők isteneihez (Sonic, Mario, Donkey Kong) mérem. Egészen mostanáig ha kezembe kerül egy ilyen stuff, mindig a 16 bites idők értékrendjével tesztelem le, mert szerintem csak akkor lesz jó egy IGAZI platformjáték, ha ennek az értékrendnek megfelel.

MITŐL LESZ JÓ EGY PLATFORMJÁTÉK?

Mindennél fontosabb az első benyomás. Ez az érzés mindenkiben csak 1-2 másodpercig tart. Ez az pillanat, amikor először meglátod a játékot. Ha ez pozitív, akkor izgatottan nyomsz Startot a címképernyőn és szinte remegve várod, hogy végre bejöjjön az első pálya. Ha viszont negatív ("Micsoda hülyeség ez?" – kérdezed magadtól), akkor már alapjában el van rontva az egész játék.

Az én első benyomásomat a Sly Cooperről valahogy így lehetne leírni: "Hát ez vajon mi?". Ebben még semmi negatív nincs, csak kicsit furcsa volt először, hogy a képernyőn egy tolvajnak öltözött, hatalmas, bozontos farokkal megáldott leginkább mosómedvéhez hasonló állat (ő a főszereplő Sly) tűnt fel, mely Párizsban ugrál a háztetőkön. Aztán mikor elindítottam a játékot, kiderült miért is van ez. Ebben a programban állatok a főszereplők! Mint a nagy platformjátékokban (Sonic, Donkey Kong)! Ötletes húzás volt ez, hisz így leginkább egy állatmesére emlékeztet a program. Tehát nálam jól indított a stuff, érdeklődve láttam neki az első pályának.

Ilyenkor a következő állomás, hogy hogyan is néz ki a játék. Fontos, hogy ne legyen kopár, színtelen. Ha emlékeztek még a 16 bites időkre tudjátok, hogy mindig a platformcuccok hozták ki a maximumot egy adott gépből. Viszont vigyázni kell, nehogy a ló túlsó oldalára essenek a programozók és a grafika látványossága károsan befolyásolja a játszhatóságot. A Sly Cooper az első pillanatban egyszerűen csodás. Nagyon kellemes az a rajzfilmszerű hatás, amit a programban megalkották. Minden szereplő cel-shaded technikával kel életre, nem is akárhogy. Gyönyörű szép, és ami fontos, stílusos is! Sly karakteréhez nagyon jól illik ez a megoldás. Mindamellett a környezet grafikája is nagyszerű, szerencsére sikerült a programozóknak elérnie, hogy a cel-shaded szereplők egyáltalán ne üssenek el a tereptől. Kiemelném az animációkat, melyek egyszerűen csodásak, tényleg csak rajzfilmekben láttam hasonlót. Összességé-





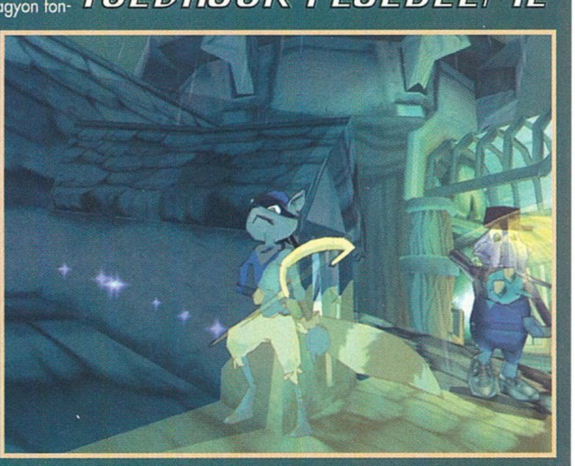
ben a grafika szerintem bika, majdnem olyan mintha egy 3D-s rajzfilmet látnánk. Egyébként temérdek filmet mutat a játék, hisz a pályák között átvezető videók rajzfilmesek. Az első pálya után tehát a grafikáról maximálisan pozitív véleménnyel voltam, de a többi pályán – azaz egy-két óra játék után – kijön néhány hiba is. A különösen látványos helyeken a program lelassul, a távolabbi helyek halvány ködbe burkolóznak és akad egy-két poligon egybeolvadási és élsimítási gond is.

Ha eddig az ember rendben találta a játékot, netán megtetszett neki, akkor jön a következő kérdés: "Mi a feladat, miért kell küzdeni?". Ez is egy nagyon fontos, hogy úgy mondjam sarkalatos pontja szinte minden platformjátéknak. Fontos, hogy megtalálják a készítők az egyensúlyt egy programban. Azaz legyen tartalma, de ne vesszen el abban. És persze az sem árt, ha a történet is feltüzel. A Sly Cooper sztorija szorosan összefügg a pályákon teljesítendő feladatokkal. Sly – mint már mondtam – tolvaj. De nem volt, mindig az. Mikor még kicsi Sly volt, apja egy szörnyű összeesküvés áldozata lett, ami miatt a kölyök egyedül maradt. Akkor ismerkedett meg a két barátjával, akikkel elhatározták, hogy bosszút állnak. Sly kitanulta a tolvajlás szinte minden fogását és úgy határozott, hogy a gazfickóktól ellopja minden vagyonukat – hisz számukra ez a legfontosabb – így elvesztése még a halálnál is nagyobb büntetés számukra. Így tehát majd mindegyik pályának van egy főellenfele, akitől el kell rabolni a vagyonát. Ez azonban egy óriási széfben van, amit ugye ki kell nyitni. Ehhez viszont meg kell találni a pályákon néhány "kulcsfontosságú" tárgyat, melyek persze igencsak el vannak dugva. A pályák persze egyébként is tele vannak gyűjtögethető tárgyakkal, úgy mint élet, érme (100 után sérthetetlenek leszünk egy darabig), valamint üvegeket is kell gyűjteni a pálya 100%-os teljesítéséhez.

A cél tehát adva van, így leírva érdekes is, csakhogy bejön a képbe a megvalósítás és ami még ennél is fontosabb, a játszhatóság kérdése. Hogyan oldották ezt meg? A legócskább sztori is favorittá válhat, ha jó a megvalósítása a játékmenetnek és a játszhatóság is oké. De hány olyan játékot készítetek már, melyek csúcs története volt, ám gyalázatos játszhatósága elfeledtette? Hiába a grafika, hiába minden, a játszhatóság a legfontosabb, mert az határozza meg – a zene segítségével – a hangulatot. És itt vérzik el a Sly Cooper is! A játszhatóság egyszerűen gyalázatos. Nem is tudom, hol kezdjem érveim felsorolását...nem azért mert sok minden van, amit fel kell sorolnom, csak a hibák együttesen eredményeznek egy nehezen játszható programot a SC-ből.

A legrosszabbat emelném ki elsőként, azaz a kamerakezelést. Na látjátok, emiatt nehéz jó 3D-s platformjátékot készíteni, mert kamerakezelő rutint legtöbbször egyszerűen nem tudnak hozzá írni! Összevissza rángatózik a kép és állandóan a lehető legrosszabb helyzetekbe képes beállni, amit aztán nekünk kell kiigazgatni az analóg karral. Második helyre a súlyosabb hibák közül az irányítás tenném. Megmagyarázhatatlan programozói hanyagság miatt néha a gombok mintha nem reagálnának! Példa: előttünk egy kapu, fent pedig egy karika, amihez fel kellene ugrani, majd a Kört megnyomva Sly beakasztaná a kampós fegyverét és átlendülhetnénk a túloldalra. Legalábbis elmélet-

TOLVAJOK FEJEDELME





ben. Mert gyakorlatban úgy néz ki a dolog, hogy egyszer mindig sikerül beakasztani a kampót, máskor meg az istennek sem sikerül! Ezt direkt lepróbáltam! Ugrottam, nyomtam a Kört, nem sikerült. Ez tízszer egymás után megcsináltam (egyszer se jött be), majd betöltöttem újra a játékot. Beálltam az előzőleg begyakorolt helyre és UGYANONNAN és UGYANÚGY ugorva Sly végre beakasztotta a kampóját. Ezt is lepróbáltam párszor mindig sikerült, ám egy újabb visszatöltésnél már megint nem volt hajlandó azt csinálni amit akartam – ilyen hibát soha egy játékban sem láttam még! (És nem tesztverzióval küzdöttem, hanem boltival!) Persze ez csak egy hely a rengeteg pálya közöl, és bizony a Kört számtalan helyen kell használni, mert anélkül nem lehet továbbmenni. Viszont ezzel az "apró" programozói hibával sikerült elérni, hogy minden második sarkon el lehet akadni, mert fogalmunk sem lesz merre vezet tovább az út, vagy mit is kell csinálni. Egyébként is nagyon el vannak dugva a továbbjutást elősegítő tárgyak, ami nekem nem tetszett, mert nagyon nehéz megtalálni őket – pont a tökeltlen irányítás miatt is.

Az irányítás kapcsán még egy dolog: ha egy olyan hely fölé ugrunk, ahol legfeljebb már csak egy halált hozó mélység, víz, tűz, egyéb van, a gép elveszi tőlünk a kezelést, hogy Sly bemutathassa „meghalás animációját”. Ez elsőre poénos, ám másodikra már idegesítő, de nem is ezt akartam szóvá tenni. Sokkal inkább azt, hogy olyankor is elveszi tőlünk a gép az irányítást, amikor egy ügyes manőverrel még vissza lehetne hozni Sly-t egy szakadék szélére, csakhogy amikor ezt megcsinálnánk, már rég azt kell néznünk, ahogy mosómedvénk a levegőben kapálózik, majd végül aláhull a mélységbe.



Végül pedig a játszhatóságot negatívan befolyásoló tényező: nincs energiacsík, vagy semmi ilyesmi a játékban! De akkor hogyan méri a sérüléseket? Sehogy, ha valami eltalál, azonnal meghalsz! A felsorolt okoknak köszönhető, hogy néhány egyébként ötletes pálya után abszolút belefáradtam a programba. Még csak fel sem idegesítettem magam. Már rég leszoktam arról is. Ha valami feldühít, akkor inkább a Power gomb felé veszem az irányt (kisebb-nagyobb szidalmak után), minthogy idegeskedjek. Például már lemezt is nagyon rég vágtam földhöz, azt hiszem utoljára 1 éve a MGS2 volt a "szerencsés". Legszívesebben a Sly Coopert is kikapcsoltam volna 1 óra után, de hát a teszt ennél többet kívánt. Innentől viszont a "játék" átment inkább valamiféle 2 napos önsanyargatásba, mely jól jellemzi, milyen lehet ezzel együtt a hangulat. Hiába a csúcs grafika, a poénos animáció – a legfontosabb kritérium egy platformjátéknál a hangulat és az a hibák miatt el van cseszve! Hiába csúcs grafikájú egy játék, ha pár perc után elfog az érzés, hogy kivedd a meghajtóból. Szóval nálam leszerepelt a Sly Cooper, igaz van még egy pont, amit fontos megemlíteni egy platformjátéknál. Ez pedig a zene. Meghatározó jellege van és ugye létfontosságú a hangulat szempontjából is. A SC-nek teljesen normális, jó zenéje van. Mindenki szinkronizált, méghozzá kellemesen. Az audio azonban nem menti meg a játékot…



ÖSSZESSÉGÉBEN

Elmondható, hogy egy igen jónak induló, szép és az elején hangulatos játék, a katasztrofális játszhatóság következtében a jó szintről a közepes körüli magasságába esett. Megszerzésére azokat ösztönzöm, akiket a fentebb felsorolt bajok nem borítanak ki és megszállottan kutatják az ilyen mászkálós, gyűjtögetős anyagokat – mondjuk a Crash és a Jack&Dexter rajongók ezt is imádni fogják. Végiggondolva a dolgokat, valóban nekik ajánlható a program, számukra akár még 7.5 pontot is megér. Viszont objektívan mérlegelve kevesebbet érdemelne!

Veres Miki
veresmiki@576.hu



SLY COOPER

SONY

grafika:	jó
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (49KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szép és stílusos, mint egy rajzfilm
× irányíthatóság hibák, nehéz továbbjutni

6 pont

Imádom az FPS-t, ezért is vettem PS-t! :)

Emlékszem, mikor vagy két éve hazahozhattam a PS2-met (kemény 170e ft. volt az első európai szállítmányokból) még igen kevés programból lehetett válogatni hozzá. Aztán szépen elkezdtek csordogálni a stuffok is és végre beteljesedhetett az FPS-ek utáni sóvárgásom is ezen program első részével, ami kissé rövid volt ugyan, de ez betudható az igen kevés fejlesztési időnek. Aztán persze sorozatban jöttek az első szám első személy nézetes játékok, (bár jó részük PC átirat) mint a Quake3, UT, Red Faction, NOLF, Star Trak EF, Half-Life és a Medal of Honor (ezért sem értem Martin szája miért sír, miszerint a PS2 alulteljesít FPS fronton, hisz X-en eddig csak a HALO és a Turok az, amit említeni lehet, a GC-ről meg ne is beszéljünk). **(A minőség, barátom, a minőség! Martin :)** A zárójeles megjegyzést nem fikázásnak szántam, de ha lemehetett olyan megnyilvánulás, mint a múlt számban Böjtös Gabi haverjának véleménye, akkor már leírom. A témához visszatérve, végre itt van a második rész, és a játék igencsak megerősíti kedvenc gépünket az FPS-ek frontján. Nagyon szép, nagyon játszható és a szavatossága leköröz még a Mari néni szaliciles befőző lekvárját is!



ITT VAN AZ ÚJ TIMESPLITTERS, ETTŐL BIZTOS ELSPRICCELSZ!

Nézzétek el költői vénám feltámadását a fejléc szövegekben, csak megihletett az RLH. A TS2 viszont tényleg szuperjó lett! A mai multiplayer szellemnek köszönhetően a betöltést is azzal kezdi a játék, hogy megkérdezi a játékosok számát, ami egytől négyig terjedhet egy gépen. Ez azonban nem a végső határ, ugyanis i-Link vagy net adapter segedelmével nem csak osztott képernyőn irthatjuk ki vagy segíthetjük győzelemre barátainkat, hanem direkt módon vagy interneten összedrótozott masinákon is. Mert igeeeen! Végre van több játékos Co-op mód a rendes játékban (Story) is! És ráadásul realisztikus, mert társunkat is sebzi a lövésünk, csak jóval kisebb mértékben, mint az ellenségeket. Ennek fenemód örülök, mert az eddigi multiplayerek csupán ismerőseink lemészárlását tették lehetővé, nem küzdhettünk velük egy közös cél érdekében együtt. Bár én a multit csak két playerrel próbáltam ki, de a képernyő frissítés nem romlott olyan borzalmas mértékben, és megmaradt rendesen a látótávolság is, ami azért elég jónak mondható. Egy ilyen szintű multiplayer igazán hiányzott már szerintem. Ha még nem játszottunk a TS2-vel, akkor új játékos profilt generálhatunk magunknak, és kezdődhet is a móka. A főmenü ajánlata a Story mód, az Arcade, a Challenge és a Map maker. A Story egyértelmű, az intróban látott, idegenek által elrabolt és időben szétszórt kristálydarabok visszaszerzése a történet szerint. Viszont senki ne próbálja meg Easy fokozatban, illetve ha ezen a 8 éves gyerekeknek szánt szinten végigrohant a játékon, akkor menjen át mondjuk Normal-ra és csodálkozzon! Ugyanis a külön fokok nem csak az ellenfelek számában és erősségében jelentenek mást, hanem több feladatban, biztonsági kamerában (nem minden pályán persze) és bejárható pályarészben is részünk lesz. Természetesen egy pályát csak akkor játszhatunk pl. normálban, ha az előzőnek már teljesítettük ezt a fokozatát. Ha valaki nagyon ügyes volt, és mondjuk Hard-on is végigvitte a történetet, akkor ne tegye félre a játékot, ugyanis ott van még az Arcade és a Challenge is! Az arcade-ban játszhatunk leauge vagy custom módban, további 5x3 plusz 16 pályát teljesítve, a challenge pedig lefoglalja az embert még 7x3 feladat erejéig! És ha valaki azt hiszi, hogy ezek kivégzése után már tényleg rá fog unni erre a remekműre, annak ott a beépített pályaszerkesztő! Nem is tudom, utoljára mikor láttam egy ennyire tartalmasra és hosszú távúra elkészített játékot, félelmetes. A map makerben is két féle választható szint van, kezdőknek csak sima, egyszintes építkezés 11 féle elemből (folyosó, elágazás, terem stb.), fények és tárgyak elhelyezése és kész. A haladók viszont akár egy hétszintes mega pályát is gyárthatnak, 30 elemből, és lehetőségük van Story mód szerinti logikát is megcsinálni ellenségekkel, kapcsolókkal, triggerekkel és eventekkel együtt! A pályaszerkesztő leírása maga megtöltene két oldalt, de szerencsére egyrészt van benne help funkció, másrészt pedig betölthető lemezről hét példapálya is, amikből sokat tanulhat a lelkes és kreatív fiatal.





ITT NEM ÍROK RÍMEKET, NEM TALÁLOK IHLETET...

Bár örültem volna, de a játék abszolút nem támogatta USB egérkémet, ami először kissé bosszantott, de be kellett látnom, hogy mint egyetlen felróható hibát, meg lehet bocsátani a készítőknek. Szerencsére a kontroller beállítások között ha nem talál senki megfelelőt, akkor a custom opcióval úgy állíthatja be a gombokat, ahogy neki tetszik, s ez a lehetőség is nagy pluszpontot érdemel! Az fent már említett alaptörténet a bevezető képek alapján elég egyszerű és csak a megvalósítás tarthat számot az érdeklődésre, mert recés poligon élt nem igen látni benne! (Ha nem látunk ilyet, az az anti alias, nem pedig a fűrészesség, mint azt Veres Miki kolléga már 2x elírta, mert maga a rece az aliasing.) **(Már szóltam neki. Mostanában kezdesz kukacos lenni! Martin :)** Persze kíváncsian vártam, hogy a játékban is megtartották-e az intró minőséget és kellemesen csalódva azt tapasztaltam, hogy igen. Ha jól vettem észre a technika az, hogy az előző képkockát halványan meghagyják és erre rajzolják ki az újat. Ettől a mozgási sebesség ugyan picit kényelmes, viszont olyan sima és folyamatos (egy játékos módban), hogy azt tanítani kéne! Ha egyedül állunk egy helyben, akkor tűnnek fel kisebb lépcsőzetességek, de még így is bőven a megszokott minőség feletti a grafika ezen része. Persze nem kell félni, a többire sincs panasz, viszont a pályák felépítése kissé szegényesre sikerült, lehettek volna bőkezűbbek is a pályatervező szakmunkások. Nem vártam persze valami túlzsúfolt dizájnt, és a pályák nagyon jól néznek ki, csak egyszerűen nem tudok másba belekötni! Hehe. Ezt ne vegyétek komolyan, de ez volt az utolsó negatívum, amit ebben a cikkben olvashattatok.





CSAPJUNK HÁT A LECSÓBA, KONTROLLERT DUGJ A PORTBA!

A játékmenet a hagyományos "ha valami feltűnik, azt lelövöm és megyek is tovább" mellett fő- és alfel-

adatokra lett osztva, amik jól fűszerezik a pörgős FPS harcot. Például a kezdő pályán fel kell robbantani a kommunikációs parabola antennát és fel kell égetni a kihúzható fiókos szekrények iratait az időzített bombákkal, meg kell semmisíteni a biohazard tartályt a lénnyel a pincében, vissza kell állítani az áramot a liftekhez és fel kell jutni a tetőre, de ez utóbbi kettő



csak easy-nál magasabb fokozaton teljesítendő. A feladatok természetesen korhűk, így a Notre Dame-i pályán bájos poligon-szüzeket kell megszöktetnünk a lelakatolt kínpadokról, utolsó társuk pedig a templom mennyezetéről lóg le egy kötélen! Jellemző módon egyből a kötél ellövését tartottam célravezető módszernek, amit egy nagy mission failed felirat jutalmazott a képernyőn. A teljesítendő dolgokat általában könnyű megtalálni, nem kell órákat kóvályogni frusztráltan valami kapcsolót vagy egyebet keresgélve. Persze a játék lényegéből adódóan a fő hangsúly a lövöldözéseken van, ezért a kezelést is ebből a szemszögből kell megvizsgálnom. Amitől a legjobban féltem, az az automata célzás volt, mert ezt a legnehezebb beszabályozni úgy, hogy használható legyen, ugyanakkor ne vigye az unalomba a játékost, de félelmeim alaptalannak bizonyultak. Nagyon életszerűen irányba tartja ugyan a fegyvert a távolságtól függően, de nem lesz irreális módon minden lövésünk száz százalékos tőle. Ha pontosabb találatra van szükségünk, mert mondjuk a távcsövessel kell kilőnünk valakit, vagy egy biztonsági kamera állja utunkat, bármikor átkapcsolhatunk célzó módba, amihez fegyvertől függően célkereszt és zoomolás is jár. A két módban még az irányítás is eltérő lehet kissé, de csak akkor, ha a kontroller konfigban ezt átállítgatjuk magunknak. Ez a célzás dolog még annyiban is érdekes, hogy ha nagyon profik vagyunk és kikapcsoljuk, akkor akár egyetlen fejlövéssel is végezhetünk ellenfeleinkkel! Ugyanis a játék külön kezeli találati szempontból a lábakat, testet, fejet, kezeket, ami mondjuk egy zombinál fontos is, ha hamar végezni akarunk a nyomorulttal. Az automata rendszerben is kezelni tudjuk a lövés szögét, de ez csak akkor működik jól, ha az ellenfél elég közel van hozzánk. A zombis esetnél maradva, a fegyverünk csövét kb. a feje felé picivel irányítva működik a dolog, lövedékeink irányát pedig célkereszt hiányában azok nyomjelző sávjai alapján határozhatjuk meg. A kezelhetőséget szolgáló dolgok közül még kiemelném a térképet, amit kis kézi számítógépünkön látható (amihez még játékot is találni pár pályán, eldugott helyeken), igen ötletes megoldás. Ezen az eszközön kísérhetjük figyelemmel a biztonsági kamerák látóterét is (tiszta MGS), és egyes küldetésekhez szükséges tárgyak és emberek helyzetét is nyomon lehet vele követni. Ezek a kamerák egyébiránt vagy kilőhetőek, vagy pedig vezérlőjüket megtalálva ki is kapcsolhatóak, mielőtt mi is kuksiztunk vagy adott esetben lövöldöztünk velük egy picit.

CSODÁLATOS GRAFIKA, NEM ILLETHETI FIKA!

A TS2 intellektuális lelkéhez, mint azt előrevetítettem, igen szemrevaló külső is jár. A rajzfilmhez közelítő minőségű intrókat nem követi a lemondó sóhaj ha bekerülünk a játékba, ami miatt én mondjuk undorodom is az általában alkalmazott pre-renderelt filmektől. Már az el-



ső pálya is megmutatja, hogy végre egy rendes árút kaptunk a kezünkbe. Valósághű fények fényszórás effektel ha belenézünk, szép árnyékok, kint kavargó hóesés (egy barlangban van a start pont), ami felfelé nézve a szemünkbe esik és olvadni kezd. Hófödte fák, sziklafal, a távolban pedig egy gát hatalmas falai látszanak. Ezt persze most így leírhatom a többit a fantáziátokra bízva, de szerintem a képeket nézegetve benneteket sem ér majd csalódás a látottakat illetően. Amit nem láthattok viszont, az például az, ahogy az ellenfelek meglátnak, fedezékbe bújnak és onnan támadva próbálják meg eltalálni az embert! Lövöldözéskor pedig ha lábon találjuk őket, akkor jajgatva ugrálnak a



másikon! A találatok megvalósítása minden tekintetben megnyerő, még ha a testükbe csapódik is a lövedék, hátralökődnek kissé, teljesen emberi módon. A mozgásra minden tekintetben jellemző ez a folyamatosság, végre valaki rájött, hogy tudja meggyógyítani a poligon paralízist (lásd Dune beteg emberei). Nem ide tartozik ugyan, de most nyitottam ki az ablakot és valódi, nagy, kavargó hópelyhekkel találtam magam szemközt, a depressziós tél sajnos elkezdődött... Na, de visszatérve a témához, nagyon vártam már egy ilyen szintű animációt az elmúlt idők tucat programjai után, amiben az ellen elesése is puha, emberi mozgással történik, nem csak hátraesik, mint egy darab fa és annyi. Jól ügyeltek a részletekre is a tervezők, és sokat dob a hangulaton az ellenség fejéről lerepülő sapka, vagy a falban füstölgő lyukat és lepergő vakolatot gyártó golyó. Az ablakokon is lyukak lőhetőek, robbanáskor kitörik az egész, a földön néhol környezetet tükröző pocsolya, felrobbanó dobozok és a raktárban pár dinnye a polcon, hogy szétplaccsanva még látványosabbá tegye az itteni tűzharcokat. A fali poroltókat kilőve azok a földön tekergőznek, míg ki nem fogy belőlük a gáz, a zombik pedig leszakadó testrészekkel jönnek felénk míg a fejükben el nem helyezünk egy lövedéket. És ez még mindig csak az első pálya! A fegyverek is tükrözik értelemszerűen az adott évjáratot, itt a Soviet S47, de a második, chicagói gengszterkorban már az alsó dobtáras Tommy Gun a nyerő. A fényhatásokra itt is kiváló példa a kezdő szoba, ahol az ablak táblái fény-négyzeteket rajzolnak a falra. De van tükröződő kőpadló is, gőzölgő csatornanyílás, léghajó az égen, spriccelő utcai tűzcsapok és feladat szinten kilőhető hordók. De még ezek a hordók is olyanok ám, hogy a folyadék szinttől függően folyik belőlük a viszki, vagyis az alját is ki kell lyukasztani! A Notre Dame-ban gyönyörködhetünk a festett és törékeny ólomüveg ablakokban, a 2280-ban játszódó Planet X pályán pattogó energia lövedékekkel irthatjuk az alieneket (tiszta Star Wars), Neo Tokióban pedig tükröződő vizes járdán követhetünk egy hacker lányt a comlinkkünkel a kézben (a kamerák miatt) a búvóhelyére. Ezt követi az 1853-as vadnyugati deszkaváros, majd az 1972-es részecskegyorsító, ahol atombombákat hatástalanító tudósokkal kooperálhatunk, és az idő is az ellenségünk az utolsó bombáig (az egyiket nekünk kell mágnesen daruval leejteni a mélybe). Ezen a pályán még a poroltókkal is manipulálnunk kell, midőn a gázcsövek tekerőit elzárva elolthatjuk velük a továbbjutás útjában keletkezett tüzeket (X-szel felvéve persze előtte az eszközöket). Ezt követően jön a játék legszebb szintje, az azték romok között. Állatvédők nem fogják szeretni a lelövendő gonosz majmok miatt, akik robbanó tököt vagy miket dobálnak szegény fejünkre. Fegyverünk pedig egy nyílpuska is lehet, amihez a vesszőket tűzbe is lehet mártani pl. darázsfészkek felgyújtására, és a nyilak benne is maradnak az áldozatban, nem tűnnek el! Ezután már csak a 2315-ös robot gyár és a történet elejének is otthont adó űrállomás jön az Amigás demókat felidéző, alagút effektes credits lista előtt.



AKKOR ÖSSZEFOGLALOM: EZ A JÁTÉK FOGALOM!

Bevallom, rég voltam ennyire megelégedve egy játékkal. Mindegyikben (maradjunk most csak az FPS-eknél) volt valami bosszantó hiba, undorító berángatás, vagy csak egyszerűen lapos és unalmas volt az egész (pl. NOLF vagy Half-Life). **(Na ugye! Martin ;)** Itt végre minden a helyén van, tökéletesen kezelhető és aki ebben a grafikában hibát talál, az inkább nézegessen renderelt filmeket. Talán amit még én (mint maximalista) beletennék, az egy kicsit erősebb dülöngélés lenne járás közben és a már felhánytorgatott egér support, de ezek tényleg nem jelentenek sokat a többi olyan dolog mellett, amik teljesen megérdemeltté teszik ennek a stuffnak a 10 pontot. Ilyen a pályaszerkesztő, a co-operative többjátékos mód, a tökéletes kezelhetőség, a csodálatos és stílusos grafika és a sok játékmód. Ha ilyen minőségi játékok sűrűbben látnak napvilágot az elkövetkezendő időkben, akkor a PS2 teljesen megérdemelten birtokolja a videojátékok trónját jelenleg és még sokáig, míg az Xbox és szegény GameCube valahol lent a porban viaskodnak a 2. és 3. helyért (lásd eladási adatok világszerte).

Ja, és bocs a rímekért srácok...

Dzson

TIME SPITTERS 2

EIDOS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (245KB)
analóg irányító (dual shock),
multi-tap adapter, internet, i-link

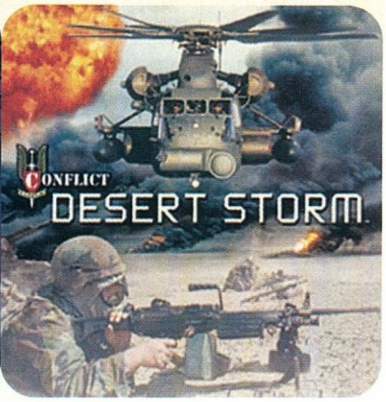
✔ profi játék, minden téren
✕ kint esik a hó...

10 pont









PLAYSTATION 2 LELTÁR

BLADE 2

Nagyon szeretem a vámpíros filmeket és bár a Penge első részét nehezebben fogadtam be az átlagnál, a második rész nagyon kellemes meglepetésnek bizonyult számomra. Elég brutálisra, és pergősre sikeredett ahhoz, hogy hatást gyakoroljon rám, ezért vártam is a készülő játékot, amit aztán az X-re be is szereztem. Sajnos... A program szinte egyáltalán nem mutat hasonlóságot a mozival és ezt mind a történetre, mind a minőségre lehet érteni. Egyszerű sztori, gyengécske grafika és ami a legfontosabb: botrányos harcrendszer jellemzi a Penge második részének átiratát. Sid barátom rendesen le is húzta az októberi számban és teljesen egyet is értek vele. Igazából ez az a játék, ami nem ajánlgatható senkinek, mert annyira középszerű a legtöbb tulajdonsága. Ami meg nem átlagos benne, az egyszerűen rossz. Ilyenkor csak azon gondolkozik az ember, hogy mi szükség volt erre? A pénz? Hozzon bevételt? De ha egyszer béna, akkor mit keresnek rajta a kiadónál? Ezek a kérdések számomra örökre megválaszolatlanok maradnak, de ez nem is zavar annyira. Ami zavar, az a program létezése, illetve az, hogy így ki merték adni. Mindegy... Én megírtam róla a véleményemet, azt pedig Te döntöd el, hogy hallgatsz e rám, vagy sem. Én minden esetre nem ajánlgatom a Blade második részét, mert... Mert nem...

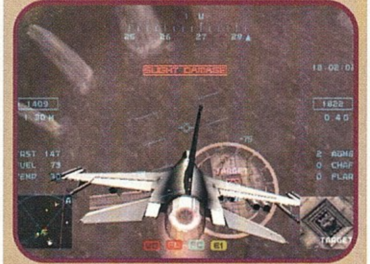




4 pont

LETHAL SKIES

A Namco féle Ace Combat sorozat elég magasra állította a mércét a repülős játékok műfajában... Játszhatósága, és grafikája a legtöbb eddigi próbálkozást magasan verte, nem is igazán van vetélytársa. Persze vannak próbálkozások, de ezek többnyire tényleg csak „próbálkozásnak" nevezhetőek. A Sammy is kiadott most egy stílusbeli „próbálkozást", és talán abban reménykedtek a cégnél, hogy sikerül elhódítani egy-két játékost az AC mellől. Hát, ez talán bejön, de szerintem maximum addig, amíg meg nem jelenik az Ace legújabb fejezete. Ezt az állítást arra alapozom, hogy azért van még mit tanulniuk a Lethal alkotóinak. Nem rossz, üres óráinkban el lehet vele játszogatni, de azért van manapság már egy szint, amit el kellene érni. Amíg nem jön ki a Namco műhelyéből egy új rész, addig a repülni vágyóknak kikapcsolódást nyújthat az LS, de szerintem még addig is inkább az AC negyedik részét érdemesebb inkább elővenni. A Lethal tulajdonképpen ugyan az, csak kicsiben. Sok, akciótól dús pálya, választható repcsik, jó kis bevetések, de amiben jóval kevesebb, az a grafika, és a hangulat. Utóbbit nem tudom megmagyarázni, de az Ace négyet sokkal jobban élveztem, mint ezt a játékot. Valami most hiányzik, ami akkor megtalálható volt, és ez zavaró. Nem is akarom tovább húzni a dolgot, szerintem hagyhatod pihenni a Lethal Skies-t...nem fogsz hasra esni tőle, és ahhoz kicsit drága mulatság, hogy az üres óráidat elüsd vele...





5.5 pont

ROBOTECH: BATTLECRY

Múlt havi számunkban mindenható Martinunk írt már erről az Anime alapokon nyugvó csodáról, de a PS2 tulajok nagy örömére az ő gépükön is meg lehet már szerezni a hatalmas robotok kalandjait. Aki nem tudná, a Battlecry a Macross néven futó rajzfilm sorozat feldolgozása, de ez annyira jól sikerült, hogy néha már tényleg úgy érezzük, mintha a történet részesei lennénk. Köszönhető ez a mindent verő Cell Shading eljárásnak, a filmből vett (egy az egyben...) figuráknak, és az eredeti zenének (igen, az is a filmekből lett kölcsönözve...). Repkedhetünk, lépegethetünk, egyszóval mindent megtehetünk, amit egy ilyen benga robot is megtehet, na meg persze a legfontosabbat kihagytam: lövöldözhetünk kedvünkre. Néhol még a házakat is lerombolhatjuk, bár azért az interaktivitással még nem állunk tökéletesen, mert lehetne még mit pusztítani a betondzsungelek között járva. Igazából minden tökéletes lenne, ha nem fektettek volna minden hangsúlyt az akcióra, ami viszont a folyamatosan hömpölygő ellenfelek miatt idővel kicsit unalmassá válik. Ez pedig rondítja az összképet, csökkenti a szavatosságot, és a hangulatot. DE!!! Az előbb említettek ellenére MINDENKI nézze meg a programot, mert ilyet MÉG NEM láthattunk. A Cell Shading technikának köszönhetően elképesztő lett a képi megvalósítás, ami kihagyhatatlan minden PS2 tulaj számára. Amennyiben még szereted (szeretted...) a Macross sorozatot is, egyenesen az Anime mennyekbe juthatsz ezzel a játékkal... Próbáld ki, és nem fogsz csalódni. Maximum részletekben viszed végig, és akkor nem unod meg olyan hamar... Mechre fel!





7.5 pont

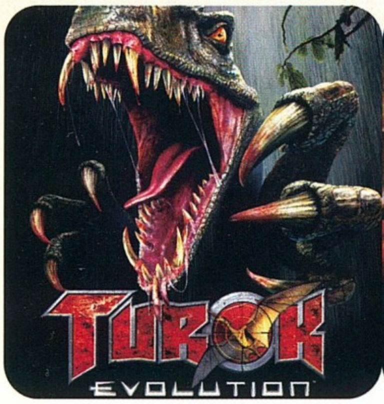
CONFLICT DESERT STORM

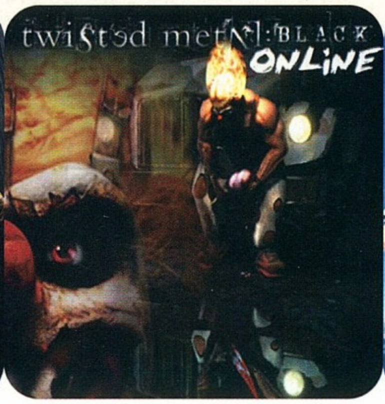
Ami idáig nagyon hiányzott a PS2 programok listáján, az a taktikai lövöldözős játékok műfaja volt. Az egyes gépre megjelent a Rainbow Six, a Spec Ops, sőt, még a Hidden & Dangerous is, de a „fekete ördög" semmi hasonlót nem produkált, pedig van egy népes tábor, amelyik igen csak kultiválja a hasonló próbálkozásokat. Nekik szól a Conflict, ami az Öbölháborúba repíti el a Tisztelt Játékost. Jó szokás szerint egy lassanként összeálló négytagú csapatot lehet vezetni külső, és belső nézetben a barátságtalanul rohamozó ellennel szemben, sőt nem csak gyalogosan irthatjuk Husszein hűséges katonáit, két küldetésben még járművet is használhatunk a nagyobb siker érdekében. A fegyverek száma megfelelő és mindegyik jól használható, persze minden karakternek van egy leginkább neki illő felszerelése. A mesterlövész speciel távcsövest használ, a nehéztüzér pedig egy irgalmatlan nagy gépágyút, satöbbi. Embereink fejlődnek és tanulnak hibáikból, de azért ez nem egy RPG szintjén működik. A grafika szép, de a távol nagyon ködös és a töltések irtózatosan hosszúra nyúlnak. Ezen két hibát kárpótolja a többjátékos kooperatív mód, ami hihetetlenül megnöveli a szavatosságot. Bővebben előző számunkban olvashatsz a játékról, de szerintem inkább szaladj le a legközelebbi boltba, és tedd magadévá a Sivatagi Vihart, mert az utóbbi hónap egyik legjobbja. Amennyiben szereted a kommandós stuffokat, ez a te programod, és nincs vita!

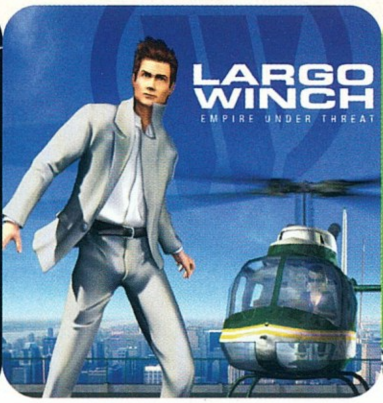




8.5 pont









TUROK EVOLUTION

A híres, hírhedt Turok sorozat most ellátogatott végre minden géptípusra, előző számunkban én már teszteltem is az X változatot, ami nagyon jóra sikeredett. Aki bővebben kíváncsi a programra, lapozza fel a kritikát és szedje ki belőle a számára fontosabb információkat. Lényegében nincs túl sok különbség a két verzió között, ami pedig van, az csak a két hardver közti különbségből adódik. Itt is, ott is vadászhatunk a dinoszauruszokra, a haverokkal játszhatunk egymás ellen, és ámulhatunk az őserdők élővilágának láttán. Rengeteg fegyver áll a rendelkezésünkre, és mindegyik jól használható is. Főleg a távcsöves verziók válhatnak hamar kedvencekké. A játék hosszú, és nehéz, párszor neki kell majd futni a különböző fejezeteknek, mire a végére érünk a történetnek. Klasszikus FPS programmal állunk szemben, de azért van benne érdekességként pár repkedős pálya is, aminél egyértelműen a Panzer Dragoon jut az eszünkbe. A szemmel látható különbség pedig a grafikában van, ami kicsit zavaró. Maga a kidolgozottság még szép lenne, de sajnos láthatjuk a növényzet megjelenését az orrunk előtt, ez pedig megbocsájthatatlan. A töltések is elég hosszúak, de ez még nem is lenne annyira gond, ha legalább a képfrissítés rendben volna. Azonban nincs rendben... Ez zavaró, és kellemetlen, de ettől függetlenül nyugodt szívvel ajánlható a játék, mivel vérbeli FPS, és kellően hosszú kikapcsolódást nyújt. Amennyiben el tudod fogadni az előtted megjelenő terepet, nagyon jól szórakozhatsz...





8 pont

TWISTED METAL BLACK ONLINE

No, végre valahára – egyelőre Japánban és Amerikában – megindul a PS2 online és ennek előfutárai, első komolyabb bemutatói a Socom és a TMO. Már olyan régen ígérgették a netes játék beindítását, hogy lassan kezdtem azt hinni, kamu az egész. Szerencsére bebizonyosodott az ellenkezője. A Twisted Metal Black tesztjét még tavaly írtam, és már akkor is nagyon kellemes élményben volt részem, amikor még csak a gép ellen játszottam, de azt kell mondjam, a hálón még jobb a gyilkolászás. Az emberi ellenfeleket ugye a gép nem tudja pótolni, és ez bebizonyosodik, amint felcsatlakozunk a Web-re. Előre leszögezném, hogy a TMBO CSAK online játszható, tehát aki nem rendelkezik eléréssel, az egyenlőre ne is próbálkozzon a program megvásárlásával. A csatlakozás után lehet játékmódot választani és mehet a hirig. Természetesen van minden, ami szükségeltetik egy jó kis anyázáshoz, vagy ellenkező esetben alázáshoz, és hát emberek ellen valamivel kevésbé megunható a játék, mint a gép ellen. A grafika még mindig szép, és elborult, szerintem ezt a vonalat kellene folytatni a sorozatnál... Összességében jó az egész, és mindenkinek ajánlható, aki rendelkezik net eléréssel, persze igazán csak addig fogja lekötni a játékosok figyelmét, amíg ki nem jön az FF11, vagy a Resident Evil Online, mert azoknak már nem lesz vetélytársa a TM. Addig viszont rá lehet kattanni, és lehet fizetni a telefonszámlát... Hát tessék csak gyűjtögetni, és élvezni a PS2 Online első bemutatkozásait...





9 pont

LARGO WINCH

Nem kedvelem sem a kereskedelmi TV-s „futószalag" sorozatokat, sem az azokból készített játékokat, legalábbis ez idáig így volt, de úgy veszem észre, hogy lassan félre kell tennem ezen előítéletemet, mivel már a múlt hónapban is kellemes csalódást okozott a Buffy program, valamint itt van most ez a Largo fickó, aki egészen izgalmas kis kalandozásba kezdett otthoni gépeinken. A sorozat továbbra sem izgat ugyan, de a játék egy teljesen klasszikus értelemben vett kaland stuff, ami elég ritkaság manapság. A kettes Sony gépen korábban csak a Shadow Of Memories volt ebben a témában, és a Monkey Island, tehát az LW megjelentetése éppen időszerű volt. Jön ugyan a Broken Sword, de azért addig is le kell foglalnunk valamivel magunkat, amíg az megjelenik...Beszélgetés hegyek, tárgyak keresgélése, felhasználása, és kellemes kis fejtörők jellemzik a programot, na meg mélyen dekoltált, csinos hölgyek, akikhez hasonlókat idáig csak a 007-es történeteiben láthattunk. A grafika elég szép, bár itt-ott lehet kidolgozatlan pontokat találni, összességében jó a helyzet. Néhol még kisebb bunyókba is keveredhetünk, amik az FF harcok körökre osztott menetét reprodukálják...jó-jó a Final rajongók nézzék el nekem ezt az előbbi hasonlatot, tudom, hogy maga a játék teljesen más, de a pofozkodásokról az jutott az eszembe. Egyszóval egy egészen jó kis kaland progival állunk szemben, és aki szereti ezt a stílust, az ne hagyja ki Largo barátunkat, legalább egy próbát tegyen vele, hátha megtetszik neki ez a lemez.





7 pont

EGG MANIA

Az utóbbi időben kisebb űrt lehetett felfedezni a logikai játékok palettáján, hiszen semmi igazán érdekes anyag nem jött ki, ami megmozgatta volna a gondolkodni vágyók agyát. Az egyes gépen még jelentek meg olyan alkotások, amikkel azután hónapokig el volt az ember, de manapság már szinte „csak" a Bust-A-Move maradt nekünk (azért van idézőjelben a „csak" szó, mert ez a kedvenc programom a stíluson belül...). De most jött valami, ami talán leköti a szellemi megpróbáltatásokra vágyókat, és ez a valami nem más, mint az EM. Nem teljesen új az ötlet, amin alapul, de mégis magkapó a hangulat és a dizájn egyaránt. Az aranyos kis tojásokkal kell Tetris módra megküzdenünk az ellenfelekkel, de itt most meg van nehezítve a dolgunk annyiban, hogy mi is a képernyőn vagyunk, és a lefelé hulló platformokat nekünk kell megfognunk, és bedobnunk valahova... Hogy mi ebben a nehéz? Dobálj magad alá pár hosszabb egyenest, ess mellé és majd megtudod. Szerintem nagyon ötletes és jópofa próbálkozással állunk szemben, ami persze többedmagunkban is megfelelő szórakozást nyújt. A grafikája sok szót nem érdemel, mert szép és aranyos, de azt hiszem, ebben a stílusban nagyon nem is kellett, hogy megerőltessék magukat a fejlesztők. Itt a hangulat a lényeg, és az nagyon jó. Ajánlom Tetris kedvelőknek, vagy gondolkodni vágyóknak egyaránt, azután pedig már nem kell sokat aludni, és itt a Super Bust-A-Move második része...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

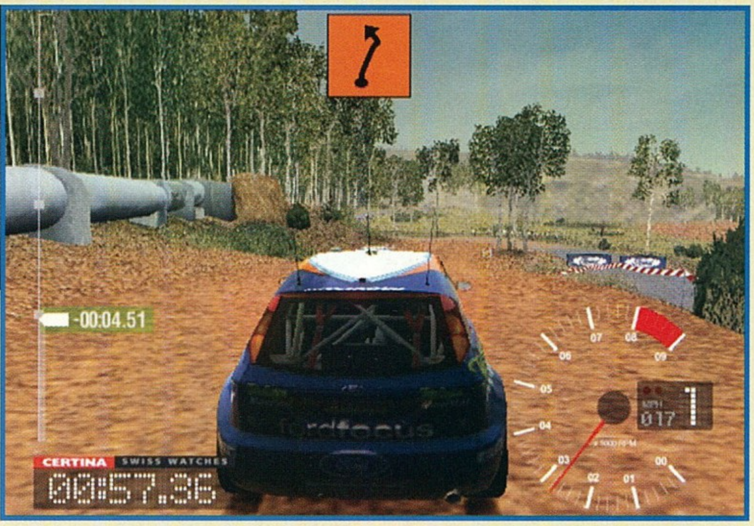




8 pont

COLIN BÁSZI MEG A SZITROEN SZARA





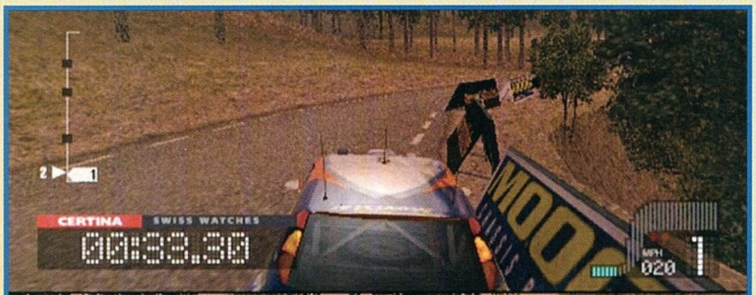
Nem tartom magam valami túl nagy autószakértőnek, bár már jó ideje van jogosítványom is, mégsem vagyok odáig a vezetésért. Azt meg kifejezetten rühellem, amikor egy társaság elkezd az autókról, a felszereltségükről stb., és főleg az autószerelésről beszélgetni. Valahogy nem köt le ez a dolog. Ettől függetlenül szeretek autós játékokkal játszani. Amikor összejött egy kisebb fős társaság, szinte mindig a V-Rally 2 vagy a TOCA 2 került elő, ez utóbbit még négyen is lehetett játszani, ha két gépet összelinkeltél! Mostanság azonban ezek a kis összejövetelek már nemigen működnek. (A Böndő meg a Tigi is megházasodott azóta, a marhák :). A PS2 meg alig támogatja a link kábelt. (Asszem csak a Gran Turismo ilyen, de ott meg valami okból kifolyólag nem lehet betölteni a feltuningolt autókat, vagy csak mi öregszünk és bénásodunk :). Szóval visszakanyarodva... A Playstationön sikerprogrammá vált autós játékok mindegyikének megérkezett már a PS2-es folytatása, csak a sokak által favorizált Colin McRae Rally új része váratott magára ilyen sokáig. Amikor megkaptam tesztelésre, kicsit elbeszélgettünk róla a Mártival, ami úgy nézett ki: Márti – „Vedd ki az ujjacskádat az orrocskádból és figyelj Csöpikém, itt ez a Colin 3..." **(A többit kicenzúráztam... Martin :)**

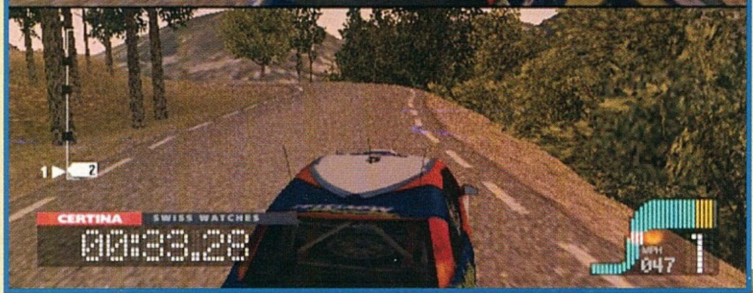
A VERSENYEK ELŐTT

Nekem a Colin 2 menürendszere is bejött, és ez az új megoldás sem sikerült olyan rosszul, hogy lenne mit fikázni rajta, hacsak azt nem, hogy túl kevés lehetőség áll előttünk. A Stage-en belül választhatunk az egy, illetve a kétjátékos opció közül, utána pedig a már behozott autókkal mehetünk, a már behozott pályákon. Az Options-ben csak tényleg a legalapvetőbb beállításokon változtathatunk, bár azt meg kell említeni, hogy valahol itt van elrejtve a csalókód képernyő is, ahol mindenféle segítséget aktiválhatsz magadnak, akár még az Internet segítségével is. Az Extras videókat takar a cég eme és a más játékaiból, például a TOCA Race Driver-ből (Dzson! Hogy mertél arra 4,5 pontot adni?!! :).

Bajnokságot kezdve (Championship) választhatnánk több nehézségi fokozatból is, de mint tudjuk, és már elmondtam százszor is más játékoknál, ilyenkor még csak a legkönnyebb áll nyitva előttünk. A bajnokságban egyébként több szezont is végigjátszhatunk, eltérő országokkal, vagy esetleg ugyanazzal a hat országgal, de más sorrendben. Ezúttal a szokásos (Finnország, Svédország, Anglia, Ausztrália, Görögország, stb.) helyszín mellé két újdonságnak számító régió is versenybe szállt, ezek pedig a nagy Amerikai Egyesült Államok, és Japán lennének. Ez így elég érdekesnek hangzik, de mi mindannyian jól tudjuk, hogy csak azért kerültek a játékba a fent említett országok, mert bizony ott is elég szép számmal élnek Playstation 2 tulajok. Amíg a fiúk körbedongják az autónkat és az isteni Colin interjúkat ad a riportereknek, van egy kis időd, hogy tanulmányozd a kocsi beállításait (car setup), szép dizájnosan és részletesen ábrázolva azt. Az előtted álló szakaszról lekért információt (stage info) felhasználva, hét ponton változtathatsz a beállításokon (nem sorolom fel, mert a szokásos perifériák azok). Hogy ezeket a változásokat kitapasztalhasd, mehetsz tesztköröket is (shakedown), hasonló felépítésű és talajú pályákon, mint amilyenek előtted állnak a versenyek során. Több beállítás kipróbálására is lehetőség van és ezeknek az eredményét még össze is hasonlíthatod egy grafikonon a Telemetry pont alatt. Ha autóbuzi vagy biztos értékelni fogod ezt az újdonságot. Egy adott ország rally-ja hat szakaszból (Special Stage), és egy speciális pályából (Super Special Stage, szerintem ezt egy kicsit túlragozták a fiúk) áll. A versenyzők egyesével állnak be az ellenőrzési pontokhoz, és még láthatod, amint elindítják az előtted haladó autót is. A szakasz megkezdése előtt még arról is informálnak, hogy a kocsi mely részei, milyen állapotban vannak (röviden a sérülések).









A VERSENYEK ALATT

Három nézet közül választhatsz, van a külső, a belső és a Dzson által favorizált motorháztetőről mutatott. Bal oldalon láthatod a szakaszokon belüli ellenőrzési pontok kijelzőjét. Érdekes módon most ezeket a leredukálták pályánkénti háromra. „Colin 3 irányíthatatlan és sz*r a hangja" – ezt SMS-ben kaptam a Mártitól az egyik nap, amikor már javában benne voltam a játék tesztelésében. Egy rally játékmáknak elég sarkalatos pontja az irányítása, mert ezen akár elbukhat minden, de gyorsan megnyugtatnék mindenkit, hogy azért a CM3 nem irányíthatatlan! Első ránézésre persze az, és olyan mintha a kocsit nem lehetne az úton tartan, mert csúszkál, mint háromlábú tehén a jégen, de úgy a második szezon után azt veszi észre az ember, hogy a kezdeti kudarcok után egyszer csak elkezdenek jönni a sikerek. Az odáig csak álomnak vélt időeredmények sora megdőlnek, és akár még az első helyezés is elérhető közelségbe kerül. Az tény, hogy a PS joy két analóg karja túl sok mindenre nem jó (például FPS-re teljesen alkalmatlan), de egy rally játékban kiválóan alkalmazható, még gázadásra is. Szóval ez az egész úgy néz ki, hogy a CM3 irányítása nagyjából megegyezik az előző CM játékokéval, DE! az analóg karok NAGYON érzékenyek. Ez akkor kifejezetten



nagy hátrány, ha csak úgy bele akarunk nézni a játékba, nyomni pár versenyt, mert a sikerélmény garantáltan elmarad. Ha azonban egy profi vagy és minden rally játékot végignyomtál már életedben, akkor valószínű értékelni fogod ezt a megoldást. Mindenesetre bele lehet jönni a játékba, még akkor is, ha két napos folyamatos játék után is még mindig nincs összesített első helyezésem, és a Hard fokozat is zárva áll előttem. Mindez azonban nem a kezelhetetlenség miatt van, hanem, mert vannak pályák, amik nekem nem fekszenek. Esetleg a direkt paraszt pályafelépítésből kifolyólag (tudjátok, egy szikla van a pályán, de a legrosszabb helyen, vagy egy helyen hiányzik csak a korlát, de ott biztos elszállsz), de ehhez már hozzászokhatott mindenki. Az irányításról még annyit, hogy szerintem senki ne próbálkozzon a digitális gombokkal, mert annyira érzékeny az is, hogy a padlógázhoz olyan szinten kell nyomni az X-et, hogy beszakad a joy.

A Colin 3 grafikailag egy nagyon erős jót érdemel nálam. Szépek a pályák és elég sok poligonból épül fel az autó is, szépen fénylik, koszolódik is. Rengeteg módon le is amortizálhatjuk azt, leszakad, betörik minden, a kerék kiesik. Újdonság, hogy kinyílhat az ajtó (kár, hogy a sofőr nem nyúl ki és csapja be, mint a GTA-ban) és le is szakadhat, hogy előbukkanhassanak alóla a merevítő-rudak. Felborulásnál jól látszik, hogy még a kocsik alját is háromdében dolgozták ki.

A pályákkal mondjuk már nem voltam ennyire megelégedve, a V-Rally 3 nekem mondjuk látványosabbnak tűnt. Kis dolgokban ugyan, de a CM3 szerintem alulteljesít (és itt tényleg olyan nüánsznyi dolgokra gondolok, mint a fákon a hó stb.). Azért nézzünk néhány feltűnőbb dolgot is: két egymásra merőleges lapból felépített fék, lapból kivágott vastagság nélküli sprite nézők, horizont felépítés. Hol vannak az utolsó pillanatban vakuzó, majd félreugró nézők? (Még ha nem is lehet elütni őket, azért olyan jó érzés rájuk húzni a kormányt nem? :) Itt az van, ha nekimész a bamba sprite-oknak, egyből visszatesznek a pályára. Sokszor előfordult, hogy néha önön hibámból letévedtem az útról, mert egyszerűen nem volt tiszta előttem, hogy merre is kell mennem, csak hogy egy példát is mondja: Angliában az erdős részeken nem látni, hogy hol az út. De itt egy másik példa, az útlezárásokat és tereléseket egyszerűen hirdetőtáblákkal intézték el, sehol egy irányjelző tábla vagy nyíl. Ilyenkor hiába a jól bevált navigátor. Ja tényleg, a navigátorról jut eszembe, néha elég furcsa dolgokra képes, a harmincat például elég érdekesen ejti ki :). Persze annyira azért nem rossz a helyzet, mert a CM3 amúgy egy nagyon jó és szép játék, elég hosszú ideig leköti az embert a sok pályájával. Mindenki megtalálja a magának megfelelő kocsit és beállításokat. A rengeteg különféle pálya mind-mind más vezetési stílust igényel, és a készítők által feltett mércét teljesíteni mindenki számára elég hosszú szórakozást nyújt majd. Nekem a hangokkal sem volt semmi problémám, zene az mondjuk nincs sok.







A VERSENYEK UTÁN

Minden harmadik szakasz után egy szerviznap van beiktatva a játékba. Ilyenkor újra belőhetjük a kocsink tulajdonságait, és automatikusan javításra kerülnek a sérült részei is a verdának. Érdekes módon az én embereim maguktól végeztük a munkájukat, azaz nem volt érdemi beleszólásom, hogy mit javítsunk és mi az, amit idő hiányában hanyagoljunk. Ez lehet, hogy a nehéz fokozatban megváltozik, és mint régen, mi felügyelhetjük a munkát. Erre utal az is, hogy szerelőink nem mindent tudnak befejezni a kocsin.

Ami miatt végül is a CM3 mindenképp elvérzik azt nem az irányításban vagy a hangokban kell keresnünk, hanem abban, hogy teljesen szokványos grafikai megoldásokkal és a körítés teljes hiányával meg próbál meg kitűnni a mezőnyből. Annak pedig, aki ezzel próbálkozik, mindenképp valami pluszt kell felmutatnia. Vegyük például a V-Rally 3-at. Nagyot dobott a hangulaton, hogy nem csak úgy elkezdődtek a versenyek, hanem szépen ki volt alakítva az irodánk, e-mail-en tarthattuk a csapattal és a riválisokkal a kapcsolatot. Itt is próbálkoztak hasonlóval a készítők, gondolok itt a versenyek előtti ellenőrzési pontokra való behajtásra, de itt meg pont az fog frusztrálni, hogy minden pálya előtt ugyanazokat a figurákat fogod látni. Ugyanez elmondható a versenyek végéről is, ahol felállva a dobogóra klónozott csajok tapsolnak nekünk. Szezon után akár csapatot is válthatunk, de itt az elején mindenképp Colinnal kell mennünk, ami végül is elfogadható egy Colin névre keresztelt játéktól, de én személy szerint utálom a Fordot. Persze a programnak ezen a pár negatívumon kívül rengeteg jó oldala is van, amik egyébként is manapság már levárhatóak egy rally programtól, szóval ennek ellenére azért ajánlom mindenkinek a programot, mert a V-rally 3 és a CM3 azért még mindig fej-fej mellet haladnak az élen a Playstation 2-es rally-k mezőnyében.

Csipi M Lee
Csipimlee@576.hu





COLIN MCRAE RALY 3

CODEMASTERS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (110KB)
analóg irányító (dual shock), kormány

✔ a műfaj egyik legjobbja
✕ sok hiányosság

8 pont

SZÖRNYEN ÉRZEM MAGAM!



"Ó bevezető, légy énnékem vezérfonalam, mint lassú csiga nyála az aszfalton!" (Dzson: A bevezető)

Már megint a szörnyek. Szörny itt és ott, ódon házakban rejtőző kísérleti laborokban, a sarkvidék fehér és jeges pusztaságán és a Forsetti bányász űrállomáson (vagy űrbányász állomáson) is. Ahogyan vannak autós játékok autókkal, úgy vannak szörnyes játékok is szörnyekkel, ez már így marad amíg világ a világ. Én ezért nem is hiszek az exkluzív játékokban sem, mert jó, hogy egy adott cím csak egy konzolra jön ki, de magában a játékban ha 10% exkluzivitás található összesen az elmúl év harminc hasonló programjaihoz képest. Persze vannak valóban kuriózum játékok, és szerencsére ezek nagy százalékban a mi jó öreg PS2-nket tisztelik meg. Bevezetőből ennyi elég, nézzük hát az űrhorrort.

"Szörnyek mindenütt, amerre csak a dinamikus Z-pufferelt kamera rutin ellát, ki menti meg lelkünket?" (Dzson: A szörnyek)

Szóval a történet ezen a Forsetti állomáson kezdődik, ahol a volt katona, Nick Conner álmodja háborús rémálmait. Egy napon másfajta rémálom ölt testet, midőn visszatérve egy rutin aszteroida vizsgálatból társnőjével, a bázis rádiója nem felel a hívásukra. Bedokkolás után a fali telecom kamerája néhány hullát és az egyiket elvonszoló majd a kamerát szétverő „izét" közvetít. A feladat innen egyszerű és survival horroros, életben kell maradni, irtani a förmedvényeket (a szint végi fő-förmedvényekkel együtt persze), és a fő-fő förmedvényt elpusztítva elégedetten végignézni a credits filmet a játék végén (aminek a befejezése tartogat egy kis poént is). Aki most úgy érzi, hogy kissé rezignáltan mondtam el a játék bevezetőjét, annak igaza is van. De ez nem magának a RLH-nek szól, csak megint kaptunk egy klónt vagy x-edik változatot valamiből, amit már az unalomig ismerünk. Ilyen játékkal már játszhattunk eleget, pláne, hogy eme alkotás annyira hasonló The Thing-hez, hogy úgy érezzük, annak a kissé feljavított változatával állunk szemben, nem pedig egy individuális gaméval. Mielőtt ezt valaki félreérti, és diadalmasan elmegy hirdetni az oviba, hogy a PS2 tele van tucatjátékokkal, igyekszem leszögezni valamit. Ez nem egy tucatjáték, csupán egy jól bevált és ez miatt jól ismert alapokat használó, mindemellett igen látványosan és érdekesen felépített alkotás! Sajnos a cégek még mindig nem mernek (vagy nem tudnak) valami újat elénk tárni, és a már bevált anyagokból gyúrnak valamit a biztos eladási mutatókra menve. De ez nem akkora baj, ha a késztermék minősége eléri eme játék mércéjét például, ami ráadásul RenderWare bérmotort használ (ha jól gondolom nem a kettest, amit a csodás Burnout2) és tényleg használja is, nem pedig összehánytak valamit benne lamer módon, mint azt a Dune tesztnél olvashatjátok.

"De mit keresnek itt ezek az idézetek?" (Dzson: Az idézetek)

A játék alaphangulata már a kezdő menüképernyő alatt sejtetni enged valamit magából, midőn a folyosón mászkáló alak a puskáját piszkálja. Kisvártatva a plafonon kis „hogyishívjákok" rohannak el, majd egy nagyobb hogyishívják is előkerül, hogy kifutva az emberrel együtt a látótérből egy hátszőr-borzongató hang kíséretében kilehelje azt, ami a lelke helyén van egy rövid géppuskasorozat után, s ismét csend borul a tájra. Hogy a játékos hangulatát még jobban felpiszkálják, a játékban minden fejezet egy-egy Shakespeare idézettel nyit, bár a mai fiatalság átlagműveltségét elnézve nagyobb sikert arattak volna valami Eminem szöveggel. Aki a RLH-t a tutorial résszel kezdi (new game), az a Chapter 1 elérkezéséig ne nagyon várjon borzongást meg szörnyeket! Mindazonáltal szerintem ne hagyjátok ki, mert a kezelés betanulása mellett megismerhetitek a fontosabb mellékszereplőket, háttér infókat, megtudhatjátok ki az a Predator fejű Dag (haver), megfigyelhetitek a biliárdozó embert a játékteremben, és nyerhettek egy fegyver modifikáló chipet a vonalas reflexjátékban. A legjobb azonban az, hogy később ide visszatérve nyomasztó lesz a különbség a normál állapotokhoz képest, ami megint egy jól eltalált hangulati elem. Az első fejezettel szerencsére beindul a horror rész is, kezdve azzal, hogy a bedokkolós részben társnőnket elkapja egy brutális monster, leharapja a fejét (amit beleköp az ajtó-konzolba), a testet pedig rongybabaként hajítja el. Mi is hasonló sorsra jutnánk, de ehelyett inkább amolyan Crash Bandicoot-szinten kell menekülni elölnézetben (X és Háromszög gombokkal manipulálva), hogy lássuk az utánunk loholó iszonyatot is. Kezdődhet a túlélés...



"Ó, szent játékmenet, mit tettem ellened, hogy szörnyeiddel életemre törve rémisztgetsz sötét szobám rejtekében?" (Dzson: Első tapasztalatok)

A rettegés előfeltételei adottak. Űrállomás, nincs hova menekülni, mivel körülöttünk csak a hideg űr, s a bányászhajóhoz sem juthatunk vissza. Maradnak tehát a kihalt folyosók, ahol rohanunk, vagy fegyverünket markolva és mozgó célt keresve gyalogolunk előre. A mozgó cél természetesen megjelenik, hirtelen nagy zajt csapva leesve a plafon szellőzőjéből, vagy pedig olyan húsos-hártyás alien ajtókat használva, amik szép lassan egyre több helyen feltűnedeznek. A szörnyek elleni harc elég egyszerű, az R1-et lenyomva fegyverünk rááll az egyik alienre és már csak az elsődleges vagy másodlagos tűzgombokat kell nyomogatnunk, a Háromszöggel odébb rugdalni a veszélyesen közel jött lényt, esetleg a Négyzettel célt váltani és kész. Az automata célzás csupán egy féle láthatatlan idegennél nem működik, viszont ezzel összesen kétszer találkozni csupán. Oldalazni alapesetben ugyan nem lehet (bár jól jönne), de befogott cél esetében Nick mozgása átvált kitérő mozdulatokra, amikre szükség is lehet, tehát ne álljunk csak egy helyben, miközben jönnek a szörnyek. Ész nélkül se lövöldözzünk, mert bár a kezdetben kapott fegyverünk örök lőszeres, a hosszúkás szörnyforma sérthetetlen, ha maga elé emeli hosszú karjait. A kisebb dolgok közül veszélyes a skorpió-lény, aminek egyik változatából annak pusztulása után kis robbanó bogarak jönnek elő. Igen ügyesek: míg figyelmünket lefoglalja egy másik kreatúra, addig ezek a kis vackok odamásznak hozzánk és hamar lerobbantják amúgy sem túl

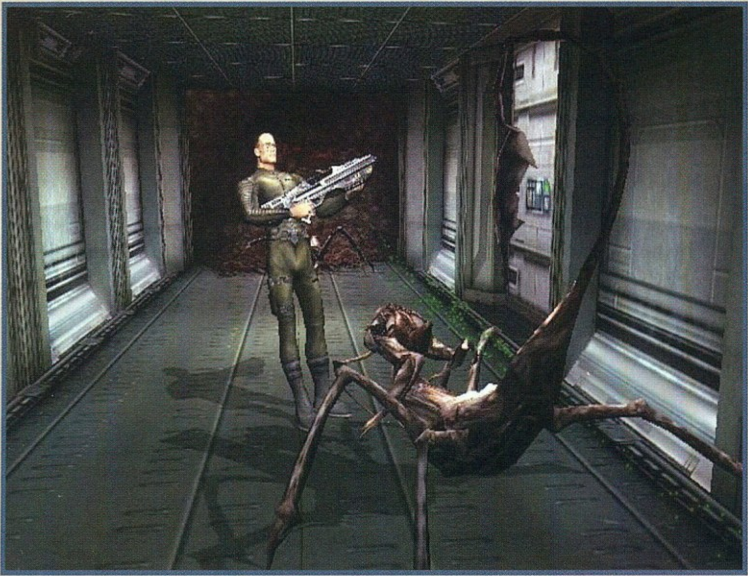


nagy életerő csíkunkat. Sajnos (vagy nem sajnos) a nehézségi szint kissé alul lett méretezve, ami egyrészt a szörnyek gyengeségéből adódik, másrészt pedig nekem a játék végére kb. 80 health dobozom maradt felhasználatlanul. Alapesetben ezeket a jobb kar lenyomásával adagolhatjuk magunknak, nem kell bemászni érte a menübe, így a csaták is dinamikusabbak lehettek. A dobozokon kívül gyógyíthatjuk magunkat fecskendőkkel, finom protein rudakkal és energiaitallal is, amiket a fal melletti automatákból nyerhetünk ki. Életerőnk mellett rendelkezünk ruházatunk energiapajzsával is (azt hiszem a 3. fejezettől kezdve), és ezt amolyan Half Life lemerülős konzolokból tölthetjük újra utunk során.

"Az ott meg mi lehet a távolban? Megnézem, miután állásom kártyára tároltam" (Dzson: Következő felvonás)

A gonoszok elleni harchoz elég sok fegyverből válogathatunk, de a könnyű játékmenet miatt én a legtöbbet maximum kíváncsiságból használtam, pláne, hogy lőszert elég keveset találni hozzájuk. De nem baj, mert a kezdetin kívül még kettő gépesített gyilokhoz nem kell municiót kutatni, egy energiafegyverhez és a kezdő fegyverünk nagyobb változatához (Assault Rifle). Azért van annyi megszorítás, hogy az energiapuskánál várni kell a töltéssel, ha kilőttük az összes csomagot, a sima riflénél pedig 40 töltényenként tárat kell cserélni (automata, de ha látjuk, hogy kevés van inkább tegyük meg mi). Az assaultnál pedig csak lövünk és lövünk, mert csupán a másodlagos tűzgombhoz tartozó gránát fogyhat ki belőle. Hogy egy sorozat milyen hosszú és milyen hatásfokú lövedékeink ereje, azt viszont fegyvere-





ink szintje határozza meg! Bizony, gyilkoló szerszámainkat fejleszthetjük a játékban, még-pedig az úgynevezett Mod chipekkel (hogy tud-nak ilyen fantázia neveket kitalálni?). Ezek nö-velik az adott eszköz tároló kapacitását, soro-zatlövését és lövedékének erejét is több fokozat-ban. Ilyen chipeket találhatunk utunk fo-lyamán elég sok helyen, installálásuk



pedig manuálisan történik, mivel egy chip több fegyverhez is jó le-het. Sajnos mint említettem, valahogy nincs tel-jesen kidolgozva ez a fegyver rész, mert példá-ul a közelharcra szánt Shotgun munícióját elfo-gyott 6 szörny után és nem is volt látványosan jobban hatásosú, mint a rifle. A fegyverváltás viszont használható lett, mert szakítottak azzal a hagyományos, miszerint végig kell pörgetni a gombokkal mind a 12 fegyvert, és itt csak hármat lehet erre a célra kiválasztani a fegyver menüben. Ez azért is jó, mert a képük eléggé hasonlít egymásra, és az ember könnyen össze-keveri, ha nem figyel. A pusztító szerszámokon kívül van még pár fegyvernek csak látszó tárgy is, mint például egy szonikus puska vagy mi, amit egyik haverunk ad csupa jó szándékból, vagy pedig egy fagyasztó, amivel az egyik qu-est teljesítendő.

"Kardommal csapdostam már eleget, szeret-ném most használni a fejemet!" (Dzson: A fel-adat)

Hát ja, van pár feladat, amit nem csak a tűz-gombbal kell megoldanunk. Ebből a két leggya-koribb az ajtózár kombinációk összeszedése, ami nem túl bonyolult, és a robotokkal való ma-nipuláció. Ez a robotos dolog elég ötletes, nyugodtan rakhattak volna még belőle a játékba. A lényeg az, hogy az állomás karbantartó robotjait vezérelve tudjuk megölni azokat a nagy, Brute névre keresztelt szörnyeket, amik egyik példánya elől a játék elején is menekülnünk kellett. A robotunk persze nem olyan erős, hogy leálljon harcolni, hanem az egyik esetben csaliként használhatjuk fel, egy másikban pedig bombával felszerelve küld-hetjük amolyan öngyilkos terrorista módon fel-adatára. Bár ezek a logikai feladatok számom-ra kevésnek bizonyultak, mert a játék elég line-ális, de azért Martin unszolására írok majd egy fél oldalas segítséget azoknak, kik elakadtak benne és pusztulás várna rájuk ez nélkül az ál-lomás sötétjében. Ez a „egyirányúság" viszont arra vonatkozik, hogy nem lehet eltévedni vagy elakadni, mert szerencsére a game nem megy át unalmas gyilkolásba, amivel a készítők pró-bálják egyes esetekben ötlettelenségüket elrejte-ni (lásd Halo utolsó lo-opolt pályái). Mindig van valami célunk, pél-dául bekapcsolni a ge-nerátorokat, megmen-teni valakit, vagy elérni a vezérlőt hogy üzene-tet küldhessünk. A ma-nipulálandó vagy fon-tosabb dolgokat (pl. hulla ha van nála vala-mi) sem kell kutatni, mivel egy nagy sárga felkiáltójel jelzi ezeket. A történet is a játék alatt bontakozik ki, de természetesen csak a vége előtt nem sokkal tudjuk meg, hogy mi-



csodák ezek a lények, honnan jöttek és mi is a valódi céljuk. És bár néhol kissé sablonosak a történések, a story nem tűnik erőltetettnek egyál-talán.

"A látvány a lényeg énnékem, a többi nem ér-dekel..." (Dzson: A lamer)

Hogy milyen a grafika? Szerintem nagyon ott van! A környezet bár nincs túlzsúfolva, de nagyszerűen visszaadja egy ilyen űrállomás hangulatát. Rácsos padló, ami alatt jól látsza-nak a különféle vezetékek és csövek, és ahon-nan sárgás fény szűrődik ki, megvilágítva a fa-lat és engem is, ami valós jellegének a jele. Sej-telmes megvilágítású folyosók, amin csak az ol-dalsó téglalap forma, néhol hibásan vibráló lámpák adnak megvilá-gítást. Az árnyék hatá-sok is tetszettek, bár Nick árnyéka mintha csak amolyan virtuálisan di-namikus lenne, de ettől függetlenül szépen mutat. A levegő sem tiszta min-denhol, van, ahol olyan, mintha valami zöld köd homályosítaná el a távo-labbi dolgokat előttünk. Füst effektből is megcso-dálhatunk párat, például mikor a generátoroknál mindent elborít a gőz. A folyosók falain lövés- és vérnyomok, valamiféle párhuzamos kaparás nyomokkal együtt, amik megadják az alaphan-gulatot a játék elején elég jól. És végre van becsillanás! Aki olvasta a Thing cikket, abban eléggé fanyalogtam azon, hogy minden csak sima, fakó poli-gon volt ott, ahol ned-ves felületet kellett vol-na legyártani. Nos, itt végre rendesen csillog látószög szerint az a nyálkás valami a fala-kon és ajtókon, ami az idegen organizmus ter-jedését hivatott jelezni; és ezek sem valami statikus objectek ám! Lassan lüktetnek, mint-ha tényleg valamiféle élő organizmusok lennének. De nekem a legjob-ban az egyes ilyen alien ajtókon feszülő hártya tetszett, ami hullámzik ha odamegy közel az ember vagy éppen valami lövedék találja el. Ez is mutatja, hogy egy játék hangulata gyakran a kis, apró, mellékes dolgokon múlik. Ezek sajnos lehetnek negatív visszahatásúak is, ami jelen esetben a főhős animációja. Mert jó, egy valós szörnyet nem tudnak betenni a motion capture rendszerbe, hogy lemodellezzék, ha amúgy bé-nák lennének az ilyesmihez, de ember azért akad bőven, és nem kellene úgy mozognia fegyver célzás közben, mint akinek egy lan-gyos, plasztikus csomag van az alsónadrágjá-ban. Inkább csinálhattak volna ebből is egy FPS-t, de lehet, hogy ezzel a külső nézettel akarták elérni a főhős és a játékos mélyebb azonosulását, nem tudom. A szörnyek megfor-málása is csak jó, de nem éri el a kiváló szintet,



valamint mint említettem, néha eléggé Thing ér-zésem volt a formájukat szemlélve. Igaz, azok nem csinálták olyat, hogy a fali nyálkába ra-gasztott emberi testrészek közül letépnek egy kezet, amit beleállítanak társuk hátába, mire a kéz elkezd mozogni...

"Összefoglalom akkor..." (Dzson: Az összefog-lalás)

A RLH nekem igencsak tetszett. Nem csak hor-ror jellege miatt, hanem úgy általában az egész. A környezet kiválóan feszültségben tartja az embert, feltéve, ha este játszik, mikor nincs más zavaró hatás, mert máshogy az ilyen játé-kok lényege egyszerűen elvész és a játékos csak egy sima mászkálós játékot érez a képernyőjén.

A grafika csak nagyon szélsőséges esetekben lassul be, abszolút nem ez a jellemző, hanem a finom sima kamerakeze-lés. Az állomás sem lett egyhan-gú, mert például mászkálha-tunk a felszínén is, ahol ha el-lövünk egy gránátot, szépen elszáll a nagy semmibe. A hangok amolyan szörnyesek, inkább megemlíteném azt a mély és állandó mormogást, amit már is-merhetünk különféle űrfilmekből, mint az ilyen nagy technológiai építmények sajátját. A 9 pont sze-rintem abszolút megérdemelt, ha sze-rintetek nem (ugye KaTY?), ak-kor írjatok levelet, had okuljak a hibáimból :)

Dzson



RUN LIKE HELL

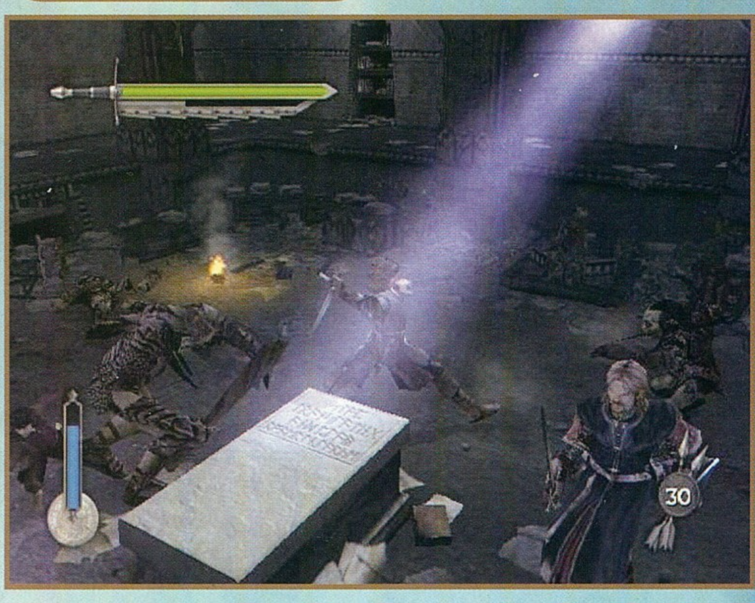
INTERPLAY

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos
memóriakártya 8mb (199KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ nagyon hangulatos horror
✕ könnyű, és lehetett volna picivel hosszabb is

9 pont



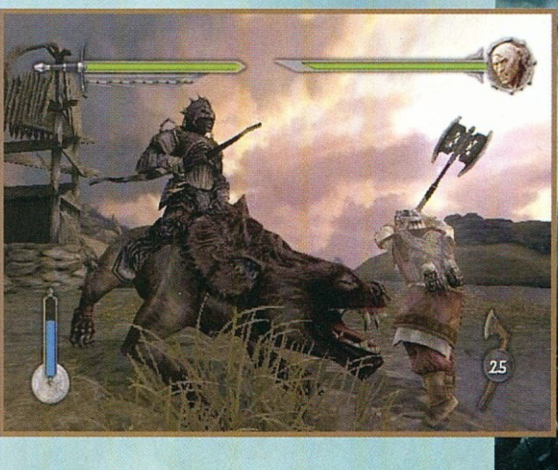
Amikor először fogtam kezembe a Gyűrűk Ura trilógiát, varázslatos érzés fogott el. Az első néhány oldal után ugyanis egyszerűen nem lehetett letenni! Sok könyvnél előfordul, hogy az ember elkezdi olvasni, leteszi, aztán lehet, hogy csak hetek múlva folytatja tovább, akármennyire is tetszik neki. A GYU-ról azonban ez elképzelhetetlen. Olyan elemi erővel ragadja meg az olvasót, hogy szinte beleragad a könyv a kezébe. Talán ezért is vártam a filmet nagy lelkesedéssel és nem is ért csalódás, ugyanis ennél jobban valóban nem lehetett volna megcsinálni az első két könyvet, azaz A Gyűrű Szövetségét. Persze már most kíváncsi vagyok, hogy a következő négy könyvet hogyan fogják megfilmesíteni? **(Nem, nem mi vagyunk idióták, most könyvről és nem kötetről beszélünk! Martin)** A játék a Két Torony címet kapta, de igazából nem csak annak történetével, hanem a Gyűrű Szövetségével is foglalkozik.

A könyv (no meg a film) után talán nem is csoda, ha nagy elvárásokkal vártam ezt a játékot. Izgalmas képek érkeztek róla, melyeken jól láthatóan mindenki kedvence Aragorn, Legolas és Gimli vívott öldöklő csatát az orkok ellen. Aztán jött az E3, ahol Martin megválasztotta a játékot a legjobbnak a bemutatott produktumok közül és aki ismeri főnököm kényes ízlését, az tudja, hogy ez mekkora nagy szó!

Nem akarok már most a teszt elején a negatív hangnemet megütni, de enyhén szólva az előzetes várakozások alatt teljesít a Two Towers – persze még így sem rossz, de én egy kissé üresnek éreztem az egészet, egyszerűbben mondva: csalódtam benne. Az meg egy más kérdés, hogy szerintem egy ilyen méretű alkotásnak méltónak kell lennie a könyv szelleméhez és a program bizony nem ilyen. (Egyébként a régen várt PS2-es "nagy címek" közül nekem mostanában több is csalódást okozott. Vagy nincs bennük újdonság, vagy hamar monotonná válnak, esetleg a sok kicsi apró hiba miatt a hangulatuk nem eléggé tüzes. Egy hasonlattal illusztrálva: leginkább egy olyan házasságra emlékeztet a PS2-vel a viszonyom, melyben a feleség (aka PS2), nagyon kapós és kívánatos, elsőre mindenki elvenné, de pár hónap együttlét után kiderül, hogy hisztis, nem tud főzni és az ágyban is csak akkor nyújt kiemelkedő teljesítményt, amikor éppen olyan kedve van. Már csak nagyon kevés játékot várok (Suikoden 3, Xenosaga), de ha ezek is csalódást okoznak, az már válóok lesz!)

Visszatérve azonban A Két Toronyra, lássuk konkrétumokba foglalva mit rejt a patinás név...





KÖNYV ÉS FILM...

Talán nem véletlenül választották meg a XX. század legjobb írójának John Ronald Reuel Tolkient. **(Akkor még egyszer: JOHN, nem pedig JAMES, mint ahogy azt egyesek állítják. Most mondhatnám, hogy minek kiírni valamit, ha nem tudja pontosan az ember, de gondolom rögtön megkapnám a pofámba a "tragikusan fiatalon elhunyt" Billy Idolt (mondjuk badarság lenne Tolkient és Idolt egy lapon emlegetni), ezért inkább nem is feszegetem a témát! Martin :)** Az 1882-ben született író azon kevesek közé tartozott, akik képesek voltak véghezvinni egy csodálatos dolgot. Ő ugyanis megteremtett egy egész világot (talán csak Frank Herbert és Isaac Asimov volt képes hasonlóra)! Ahogy egy közmondás tartja: "Kétféle ember létezik, aki olvasta a Gyűrűk Urát, és aki olvasni fogja" – ezért ebbe nem is mennék bele. Sokkal érdekesebb – főleg azok számára akik csak a filmet látták –, hogy a Gyűrűk Ura (melyet 1936-tól 1949-ig írt) még csak egy kis szeletet mutat csak meg abból, mit is hozott létre ez a zseni! Tüzetesen tanulmányoztam Tolkien életrajzát és elképedve fedeztem fel egy csomó érdekességet. Képzeljétek el, hogy ennek az embernek 50 éven keresztül az volt a "hobbija", hogy délutánonként, ahogy hazaért az egyetemről – ahol tanított –, leült és nekiállt írni. Tündékről, emberekről, törpökről, orkokról, hobbitokról meg egy Középfölde nevű helyről. Ezalatt az 50 év alatt lezajlott két világháború, sok-sok válság, forradalom, de ő csak írt. Az eredmény? Egyszerűen hihetetlen! Létrehozta Középföldét, földrajzzal, helyszínekkel, mitológiával, belső irodalommal és több tízezer év történelemmel. Mindemellett csak úgy apróságként megalkotott hozzá 14 nyelvet (!), ebből 5-öt teljes nyelvtani pontossággal tökéletesen be is fejezett, úgyhogy kis akaraterővel bárki meg is tanulhatja őket! Egyes irodalmárok és szakemberek kidolgozottságában ezt a világot a Biblia Ószövetségéghez szokták hasonlítani! Ha az ember elolvassa a Szilmarilokat is, akkor valóban azt mondhatjuk: találó ez a megállapítás! 1973-ban bekövetkezett halálakor több ezernyi kéziratot (kb. 5000 nevet tartalmazott), hagyott ránk, mely a mai napig kifogyhatatlannak bizonyult. Hogy mi motiválhatta? Erre sokan kíváncsiak. Magyarázatot nem tudok adni, ezt már sokan megpróbálták, mondjuk ha elolvassátok Tolkien előszavát a GYU-hoz akkor sok minden kiderül, bár szerintem legtöbben nem fogják elhinni, hogy csupán „puszta kedvtelésből" csinálta.

Több kisebb meseregényét is kiadták, de vitathatatlan, hogy Tolkien a Hobbittal (A Babó – a GYU előtörténete, 1937-ben jelent meg, angol nyelvterületen a GYU-val együtt árulják) és a Gyűrűk Urával lett világhírű. Több nagyszabású művett sajnos nem tudott írni, már a Szilmarilok is befejezetlen maradt – a fia adta ki végül.

Magyar viszonylatban a Gyűrűk Ura hihetetlen hangulata másnak is köszönhető. Nem feledkezhetünk meg Réz Ádám, illetve az általam igen mélyen és őszintén tisztelt Göncz Árpád fantasztikus fordításáról sem, hisz szerintem a magyar szépirodalom legjobb magyarra fordított alkotását teremtették meg – Árpi bácsinak meg külön is gratulálunk kitüntetéséhez! Ha már itt tartunk meg kell említenünk Tandori Dezső nevét is, aki a versbetéteket fordította le művészien.

Emellett a hihetetlen életmű mellett óriási bátorság kellett ahhoz, hogy valaki megfilmesítse a Gyűrűk Urát, pláne, hogy játékot készítsen belőle. Itt jön be az első probléma! Igazából az olvasás, a filmnézés és a játék három teljesen más szórakozás. Nem lehet őket igazán összehasonlítani. Mindegyiknek megvan a maga varázsa, csak az fontos, hogy megfelelő egyensúlyt tudjunk köztük tartani. Én például mindig szánalmasnak találtam, ha valaki azzal büszkélkedett, hogy ő bizony egy könyvet nem olvasott el. Éppen az összehasonlíthatatlanságuk miatt sajnos az átfedések sem mennek olyan jól. Példa erre a GYU filmváltozata. Tényleg monumentális és elképesztő, ennél jobban talán meg sem lehetett volna csinálni, de alapvetően képtelen visszaadni a könyv igazi hangulatát. Nem azért, mert a 30-40%-a hiányzik. Inkább azért, mert az olvasásnál (pláne egy fantasy regénynél) te képzeled el a szereplőket, eseményeket, azaz mindent, és a film más műfaj, hisz ott miden adott, a képzelőerőnek minimális szerep jut. Ezért mikor először találkozol a filmváltozattal megvan az esély arra, hogy csalódsz, hisz nem azt kapod, amit magadban megálmodtál. Lehet akármilyen profi a rendező, vagy ügyesek a színészek, egyszerűen egy ilyen monumentális könyvet nem lehet 100%-osan megfilmesíteni (a GYU-át meg végképp nem). Lehet, hogy emiatt pár rajongó meg fog marni, de én ebben a tekintetben maximalista vagyok, mert imádom a könyvet. Sajnos az is hozzátartozik a filmhez, hogy a moziban nemcsak barátnőmmel vagy épp a haverommal ülök, hanem más emberek társaságában is, és ilyenkor a már megszokott zörgés, telefoncsörgés, kukoricamajszolás és kólaszürcsölés mellett még olyan dolgokat is el kell viselnem, mint a hátam mögött ülő három műértő (leginkább férfi nemi szervre emlékeztető) egyén elmés kommentárjait a film legkiválóbb és legmeghatóbb jeleneteinél. Ez méltán tükrözi a mai moziba járó társadalom kultúrálatlanságát. De ha az ember moziban van, azt a rohadt telefont miért nem lehet kikapcsolni!? **(Talán ezért találták ki a DVD-t? Martin)**

...NO MEG A JÁTÉK

Rögtön egy gondolattal indítanék, amely felmerül bennem





"KICI KISZ HOBBITKÁK, A DRÁGASZÁG AZ EGYÉM LESZ, ÚGY ÁM!"

a Középfölde világának monumentalitása tükrében: hogyan lehet GYU-ból játékot készíteni? Egyáltalán, érdemes nekivágni? Szegény Tolkien! Jó, hogy nem élhette azt meg, hogy minden sz*rt az ő nevével adjanak el – most nem feltétlenül a játékra gondolok! Az ő életművének a fényében válik gusztustalanná az a pénzcsináló gépezet, ami kialakult a GYU körül, gondolok itt a tonnaszámra fellelhető Tolkien és a GYU nevével fémjelzett szemétre, amit csak nyilvánvaló pénzszerzési szándékkal adnak ki, nem becsülve ennek az embernek a művét és emlékét. A csúcsot számomra az jelentette, amikor Amerikában tiltakozni kezdtek a "Két Torony" filmcím ellen. Szomorú vagyok, mikor látom, mi folyik manapság és csak az jelent vigaszt, hogy azért vannak sokan, akik a film után azért elolvassák a könyvet is



és lehet, hogy a film nélkül soha nem is találkoztak volna a GYU lenyűgöző világával.

Visszabillenve azonban az eredeti kerékvágásba, egy játéknak pergőnek, esemény- és akciódúsnak kell lennie, nem engedheti meg magának az olyan elmélázásokat, mint a könyv vagy akár a film – persze csak akkor, ha nem egy igazán jó RPG-ről van szó, de most sajnos nem erről kell beszélnünk. Így a mai trendeknek megfelelően ki kell emelni a filmből azon részeket, melyekben harc volt, és abból kell egy használható játékot készíteni. A baj az, hogy ez olyan, mintha a mákos bejgliből kiennéd a mákot, a tésztáját meg eldobnád. Az úgy is ízletes, de már nem mákos bejgli.

Az Electronic Arts végül is sikeresen kiszedte a mákot a bejgliből, azaz megkereste a két film legpörgősebb jeleneteit és azokat játékosították meg. A könyvhöz hasonlóan a játékot is fejezetekre osztották fel. A fejezetek tulajdonképpen a filmben látható nevezetesebb eseményekhez kapcsolhatók, magyarul mindegyik fejezet egy pálya. A fejezetek előtt általában választhatsz szereplőt is, név szerit Legolas, Gimli és Aragorn között – van egy két pálya, ahol Isildurt is ki lehet próbálni. Szinte 100%-ig egy verekedős játékról van szó, némi RPG elemmel megfűszerezve. Igazából én ezt az egészet jobban el tudtam volna képzelni teljesen RPG-ként. (Persze nem az EA, hanem mondjuk a SquareSoft gondozásában!) Biztosan fantasztikusan és Tolkienhez méltóan tudták volna elkészíteni. Így viszont az RPG elemek kimerülnek három karakterünk fejleszthetőségében, de ne egy FF szintű bonyolultságra gondolj! Mindösszesen arról van szó, hogy embereid tapasztalati pont útján egyre jobban fejlődnek (szintet lépnek, erősödnek etc.), no meg bevitt kombók után pontokat kapnak. Ugyanis, mint általában a verekedős anyagokban lenni szokott, itt is különféle gombkombinációkkal változatos mozgásokat lehet csinálni. Ezeket a játék rögtön értékeli is a bal alsó sarokban (pld. Good, Excellent,, Perfect stb). Törekedni kell minél több jó értékű kombóra, mert azért a pályák végén több jutalom ópont jár és azért ilyen kiemelt jelentőségű, mert belőlük tudsz még újabb kombókat, esetleg fegyvert, pajzsot venni. Ennyi! Azért egy kicsit jobban is megerőltethették volna magukat a készítők! :(

Dicséretes viszont, hogy rengeteg jelenet került fel a DVD-re. A pályákat összekötő videók vagy egyenesen a filmből vannak kiollózva, vagy pedig a játék grafikájával készített módszerrel valósították meg őket, sőt, a filmrészletek gyakran átúsznak játék-animációkba! Ez bizony profi rendezésre vall, hisz előtte számtalanszor le kellett modellezni az adott jelenetet, és bizony nem lehetet könnyű bitenként ugyanazokat az eseményeket ugyanúgy megcsinálni. Az átkötő filmek mennyisége felemás képet mutat:. Egyrészt jó dolog, hogy minden pálya előtt, után sőt olykor közben is bevágtak részeket, de máshol meg nagyon kevés van belőlük. Az első három pálya között például abszolút nincs kohézió, azaz összetartó erő, pedig ezt még több filmmel lehetett volna jól biztosítani.

A játék a Másodkor végén kezdődik, amikor Isildur levágja Szauron kezéről az Egy Gyűrűt. Aztán két 15 másodperces jelenet jön, meg pár vágás és máris ott vagyunk Széltetőn, és Vándorral kell elkergetni a Fekete Lovasokat. Ezzel csak az a baj, hogy a két esemény között eltelik egészen pontosan 3018 év, 10 hónap, 6 nap és szinte semmilyen magyarázatot nem láthatunk arra vonatkozólag, hogy mi is történt ez idő alatt. Aztán mikor a Fekete Lovasokat odébb kergettük, megint jön egy kb. félperces bejátszás és már Caradhras hegyén találjuk magunkat. Végül is Szauron legyőzése után, 5 perc játék idő elteltével a Caradhras szirtjein kellett mászkálni. Ez aztán a sebesség, Frodó örült volna ha ő is ilyen gyorsan ért volna mondjuk Völgyzugolyba! Kicsit jobban is kifejthették volna, hogy hogyan is kerülünk egy adott helyre. Mondjuk erre az a magyarázat, hogy ezt mindenki tudja, aki ismeri a GYU-át, de játékos szemszögből akkor sem lehet így össze-vissza szerkesztgetni a pályákat, vagy ha már igen akkor, hosszabb videókban kellett volna kifejteni hogyan és pontosabban miért is kerülünk egyik helyről a másikra.

Tetszett, hogy rengeteg extra film van fent a lemezen! Ráadásul tovább növeli a játék értékét, hogy a Két Torony megérkezése előtt a rajongók olyan videókat is láthatnak az új részből, melyeket még a film bemutatásáig sehol máshol nem lehetne megnézni.

SZEREPLŐK

Mint már említettem Aragorn, Legolas és Gimli (no meg az első pályán és tikos szereplőként Isildur) irányítását veheted át. Közös vonásuk, hogy mindegyikükkel lehet nyilat (illetve Gimlivel dobószekercét) használni. Számottevő eltérés mutatkozik viszont az erőben és a gyorsaságban, és persze a kombózási képességekben. Legolas a fürge harcos, aki a leggyorsabb, ám ezzel egyenes arányban talán a legharmatosabb erejű. Viszont tündéhez méltóan ragyogóan használja az íjat és kombózni is remekül tud. Aragorn amolyan középutas karakter, azaz lehet vele jól harcolni, kombózni és az íjjal is jól bánik. Erősebb, mint Legolas, de Gimlinél gyengébb. Utóbbi a törpökhöz méltóan erős, marcona karakter, kicsit lassabb ugyan, mint a többiek, de fizikai ereje kárpótol ezért. Sajnos kombózási képessége nem a legjobb és a szekercedobálás is nehézkesebb vele, de azokon a pályákon ahol gyorsan kell gyilkolni jól jöhet!

TÜNDÉK SZÉPSÉGE

A fenti hasonlat jutott eszembe, mikor a grafikára gondolok. Ez ugyanis minden szempontból lenyűgöző! Gyakorta használták azt az effektet, amikor a film egyből átmenet nélkül vált játékba, ilyenkor gyakran csak fáziskéséssel döbbenünk rá, hogy már régen nem a filmet, hanem a játék grafikájával készített jeleneteket láthatunk – ahogy már utaltam rá, rengeteg jelenetet megcsináltak a játék engine-jével. A pályák kidolgozottsága pazar, talán legszínvonalasabb PS2-es anyagról van szó, ebből a szempontból! Nekem legjobban Fangorn sötét fái tetszettek a legjobban. Az apróságokat is érdemes megjegyezni, ilyen, hogy a nyílvesszők ott maradnak az áldozatokban, de említhettem volna a háttérben látható dolgokat vagy eseményeket is (vízesések, sziklák stb.). Sajnos nem figyeltek mindenre eléggé, így egy-két hiba az én általam tesztelt verzióba még volt. Semmi komoly, csak a "szokásos" poligon átlógós, összefolyós hibákról van szó. (Egyszer egy átvezető jelenetben nem vette el tőlem a gép az irányítást, így sikerült lesétálnom egy szakadékba, ahova egyébként nem lehetett volna leesni, még szerencse, hogy nem esett semmi bajom, mivel mikor visszakaptam az irányítást minden ott folytatódott, ahol abbamaradt :) No igen, a való életben nem lehet minden olyan tökéletes, mint egy tünde. Viszont a harci részekkel elégedett voltam, főleg a látványos tömegjelenetek miatt, a Helm-szurdoknál a csatát pedig mindenkinek látnia kell!

Ha ezt összegezem, megérdemli a Kiválót.

EMBERER KISZÁMÍTHATATLANSÁGA

Ez talán a játszhatóságot (meg a hozzá kapcsolódó összes dolgot) fejezi ki a legjobban. Általában a pályák nagy része jó játszható, mint ahogy az emberek alapjában véve nem gonoszak, bár könnyű őket átállítani. Vi-





szont vannak helyek és részek, melyek gyalázatosra sikerültek. Főleg az időre menő részeket tartom butaságnak. Ezeknél általában meghatározott idő alatt kell elérni egy helyet vagy megmenteni valakit, és sikertelenség esetén kezdheted elölről a pályát. Több ilyen szint is lesz, pld. mikor a film végén Boromir kürtszavára kell a segítségére sietni, különben a hobbitokat elintézik az orkok. (Ehhez még annyi hozzáfűznivalóm lenne, hogy a nagy ork főnököt csald a kőszobrokhoz és mikor beszorul a kardja a szobrokba, akkor kezdd el ütni!) De említhetném a "Plains of Rohan" nevű pályát is, ahol civileket kell védelmezni. Nem szerettem ezeket a helyeket, mert elég kicsinyre szabták az időt. Ráadásul a pályák felépítéséből nem lehet mindig észrevenni, hogy merre találhatjuk a továbbvezető utat. Ez hihetetlen idegesítő, mert gyakran kell felszeletelni akadályokat az útból (Háromszög), ám arra semmi nem utal, hogy ezek hol vannak. Idegesített, hogy vannak ellenfelek, melyek szinte minden támadást kivédenek, néha már lehetetlen helyzetben is. Mivel karddal védekeztek ezért a pajzstörő támadás sem jött be ellenük (Háromszög). Óvakodj továbbá a földre kerüléstől, az ugyanis gyakran halálos. Érthetetlen okból egyes ellenfelek nem hagynak felkelni, azaz a felkelés pillanatában rád ütnek egyet (néha egyszerre többen is), amitől újra elesel és ezt addig művelik, míg jól esik nekik. A többi pályával nincs baj, teljesen átlagos nehézségűek. Ha esetleg valamivel nem boldogulnál, érdemes egy pályát párszor újra



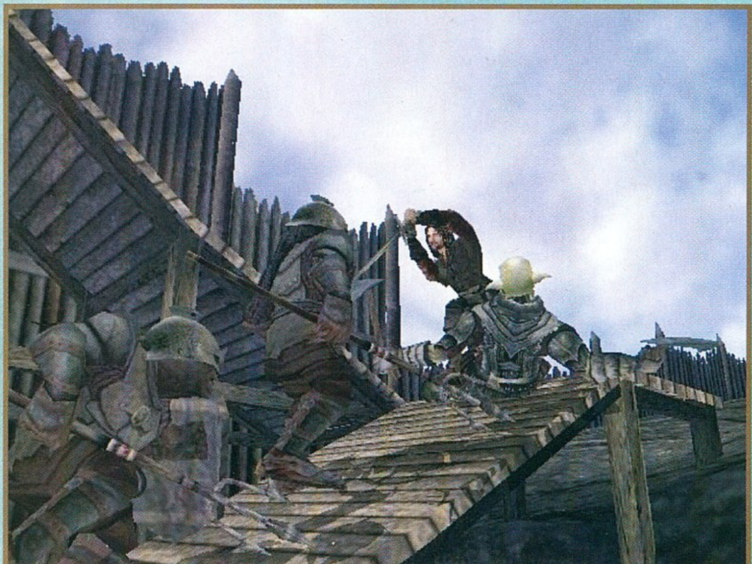




megcsinálni (számtalanszor lehet próbálkozni, sőt az a jó, ha egy pályát az összes szereplővel megoldod), így feltápolva kedvenc emberedet. Érdemes jól körülnézni a pályákon, mert elég sok eldugott ládára lehet bukkanni.

Megjegyeznék valami fontosat az irányítással kapcsolatban! Sűrűn használd a védekezést – nyomogasd az R1-et! Ez főleg a Mória kapujánál érdemes megfogadni, amikor a polipszerű szörny támad meg. Itt ugyanis ki kell védeni a három csápjának ütéseit, aztán odaszaladni hozzá és gyorsan ráütni, majd ki a vízből és amikor felemelkedik lenyilazni, vagy ha Gimlivel vagy akkor szekercét dobni rá. Bizonyos pályáknál a film beható ismerte nyújthat segítséget. Példa erre a Széltető, ahol a meggyújtott fáklyával kell elkergetni a Fekete Lovasokat. Ha kialszik, a tábortűznél lehet újra gyújtani.

Ha ezt összegezem, megérdemli a Közepest.



ORKOK ÁLNOKSÁGA

Ez a megállapítás a szavatosságra vonatkozik. A 12 pálya mindenképpen kevés – hiába vannak titkos szintek. Ráadásul unalmasak, de ez viszont már a hangulat kérdéskörébe tartozik. Talán a készítők is érezhették, hogy nem lesz elég ez a pályamennyiség, ezért pakoltak bele titkokat és extrákat dögivel. Már a legelső pálya után is előjön egy kisebb csomag. Többek között interjú Peter Jacksonnal a rendezővel, Elijah Wooddal, azaz Frodóval, valamint Ian McKellennel (alias Gandalf). Ezen kívül előjön egy verkfilm, a játék készítéséről is, de lehet rajzokat és illusztrációkat is nézegetni, melyeket a két neves Gyűrűk Ura rajzművész, Alan Lee és John Howe készített. Alan Lee nevével azok találkozhattak, akik megvették a GYU egy kötetbe zsúfolt kiadását, ugyanis ahhoz ő készítette egyébként fantasztikus rajzait. A többi titkot nem adja ingyen a játék, ha interjúkat akartok nézni Legolasszal (Orlando Bloom), Aragornnal (Viggo Mortensen) és Gimlivel (John Rhys-Davies), akkor mindegyiküket az 5-ös szintre kell fejleszteni. Sőt mikor a 10-es szintet is eléri egy karakter, titkos pályák is előjönnek, ha jól számoltam 4, valamint egy szupertikos pálya a végén – minden szintet, minden karakterrel a lehető legjobb értékeléssel teljesítsd. Ezek a dolgok így jól hangoznak, de sajnos a fejlesztéshez több pályán is el kell indítani embereinket, akár négyszer-ötször is. Ez viszont igen unalmas, gépies feladat és nem is biztos, hogy megéri szenvedni. Egy ügyesebb játékos egy hétvége alatt teljesen végigviheti a játékot, sőt, még a tikokat is megcsinálhatja.

Ha ezt összegezem, megérdemli az Elmegy kategóriát.

TÜNDÉK ÉNEKE

Így lehetne legjobban jellemezni a zenéket és hangokat. Minden a filmből van, tehát csúcs. Nekem amúgy is nagyon tetszett a zene, Enya remek munkát végzett, mint mindig. A pályák alatt így ismerős, és még ismeretlen számok is felcsendülnek, utóbbiak majd a Két Torony film alatt fognak szólni. A hangokra nem lehet panasz, hisz mindegyik szereplő a filmbeli hangján szólal meg, köszönhető ez annak, hogy valamennyi színész vállalta, hogy segítséget nyújt szinkronhoz a játék kedvéért. Tehát nem a filmbeli szövegeket hallhatod viszont, hanem teljesen a játék miatt készítették. Ez pozitívum, hisz megtehették volna az ellenkezőjét is. Egyébként az interjúkban többször is láthatjuk a szereplőket, ahogy szinkronstúdiókban dolgoznak, Gandalf nagyon át is éli a dolgokat. :-)

Ha ezt összegezem, megérdemli a Kiválót.

UNALMAS, MINT EGY TROLL ÉLETE

Sokat gondolkodtam, mire eszembe jutott a hangulatot jellemző, megfelelő GYU-ás jelző. Ugyanis eléggé vegyes képet mutat ebből a szempontból a játék. Az első pillanatokban oltárinak tűnik minden. Hatalmas csatával indít a game, melyben Mordorban kaszabolják egymást Szauron és a tündék seregei a Másodkor végén. Hadseregek rontanak egymásnak, suhognak a nyilak, hirtelen azt sem tudjuk, ki-kivel van. Aztán mikor vége, jön következő, meg az azután következő pálya és fogy a lelkesedés is. Főleg úgy, hogy az ötödik körül valami nyomasztó unalom vesz rajtunk erőt, és elkezd fogyni az inspiráció, mely a további pályák felfedezésére ösztönöz. A hatodik és hetedik pálya után pedig már csak gépiesen öljük az orkokat, trollokat meg egyéb lényeket. Aztán eszünkbe jut, hogy van nekünk egy Dynasty Warriors sorozatunk, melyben láthattunk már hasonlót, még jobban lelohad az amúgy is alacsony lelkesedés. És valóban, ott volt ilyen non-stop hirig, csak sokkal jobban kidolgozva, meg hangulatosabb is volt. Hiányzik belőle az belső tűz, ami arra ösztönöz, hogy 100%-ra kiismerd a helyszíneket. Pedig tényleg minden adott. Király grafika, jó zenék, GYŰ környezet, számtalan bejátszás a filmből, de mégis valahogy az egész unalmas. A filmbetétek is csak elsőre élvezhetőek, másodjára esetleg harmadjára már átnyomod őket. A pályákkal is hasonló a helyzet. Második végigjátszásra szerintem már csak a megszállott rajongók fognak vállalkozni. Lehet azért, mert nincs kétjátékos mód? Lehet, nem tudom, csak érzem, hogy valami kellene még, hogy igazán élvezetessé, hogy úgy mondjam klasszikussá váljon a játék.

Ha ezt összegezem, megérdemel egy Közepest.



ÉRTÉKELÉS

Most visszaolvasva a tesztemet kicsit gondolkodóba estem, hogy vajon hány pontot érdemel ez a játék és milyen szempontból értékeljem. Mint GYU könyv rajongónak ez a játék bukás, 6.5 pontot érdemelne (vagy kevesebbet). Hisz ez az egész GYU téma kicsit többről szól, mint hogy egy tünde, egy törp meg egy ember 12 pályán folyamatosan orkokat és trollokat gyilkol. Másrészről, mint verekedős játék sem teljesít jól a dolog, mert láttam ennél már jóval királyabb programokat is. Miért is adtam neki végül 7.5 pontot? Sokat gondolkoztam és beláttam: lehet, hogy én vagyok túl igényes és már nehezen tudom értékelni az ilyen és ehhez hasonló játékokat, melyek fő célja, hogy kielégítse a tömegigényeket. Jön az új film, jön a karácsony, szerintem nem is kell folytatnom a gondolatot. Gyerekes elvárás volt tőlem, egy olyan játékot várni, mint amilyen Tolkien életműve volt az irodalomban. Ilyet senki nem fog csinálni és senki nem is akar. Túl sok időbe kerülne (még a végén nem egyszerre jelenne meg az új film és a játék és akkor micsoda profitveszteség érné szegény cégeket, képzeld csak el!), és bevételt sem hozna. A tömegigények kielégítésére meg ez is jó, sőt kiváló. Ha megnézem valóban erre van szüksége a nagytöbbségnek. Gondolj csak bele és nézd majd meg az eladásokat karácsonykor! A filmből sem azért vágták ki azt a több órányi jelenetet és nem azért nincs benne Bombadil Toma, mert a rajongók kimentek volna a moziból a film felénél, ha az 5 órás lett volna. Nem, nem! A mai popkultúra (aminek már sajnos a GYU is része lett, de a legnagyobb áldozata a Star Wars) már így is hangosan kiáltozott, hogy túl hosszú a film, hát még ha tényleg 100%-ig rajongóknak készült volna. Nem készülhetett, mert bár a rajongók tábora is tömeg, de még nagyobb tömegeket kellett a filmnek elérnie, olyanokat is rá akartak venni jegyváltásra, akik meg sem érdemlik, hogy szájukra vegyék a GYU és Tolkien nevét, lásd fent a három jómadárra tett megjegyzésemet. A játéknál is hasonló volt a cél. A tömeg szeretni fogja ezt a játékot, sőt ódákat fog róla zengeni. A hibáit el fogja felejteni, sőt észre sem veszi, de csak azért, mert címben ott vannak a varázslatosan ható "Gyűrűk Ura" szavak. Én viszont inkább most kikapcsolom a PS2-met, majd elolvasom "Találkozások", "Helm-Szurdok" és a "Csata a Pelennor mezején" című kedvenc fejezeteimet... Aki igazán kedveli a GYU-át, inkább olvassa, mint játsszon vele!

Veres Miki

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

ELECTRONIC ARTS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (78KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ király grafika, ha nagyon-nagyon tetszett a film szerezd be!
✕ hamar unalmas lesz, nem méltó a címhez

7.5 pont

Hitman 2 Végigjátszás

1. PÁLYA: ANATHEMA

Feladatok:

- Megölni a maffiavezért
- Kulcsot megszerezni a börtöncellához
- Vittorio atya kiszabadítása
- Menekülés

A küldetés a maffiavezér villájától dél-keletre kezdődik egy dombon. Rengeteg őr van a környéken, ezáltal álcára lesz szükséged ahhoz, hogy bejuthass a villába. Menj le egyenesen a domboldalon és lopózz oda a hátsó ajtóhoz, annak is a jobb oldalához, és várd meg, amíg az őr kilép az ajtón az őrségváltáshoz. Lopózz mögé, fojtsd meg a huzallal, vonszold be a holttestet a villa udvarába és vedd fel a ruháit. Menj a ház keleti oldala felé. Sétálj el a konyhaajtó előtt, de tartsd a távolságot, nehogy az őr gyanút fogjon. Menj egészen addig, amíg egy falba ágyazott ajtóhoz el nem jutsz. Ez az ajtó a hátsó udvarba vezet. Még ne nyiss be rajta, inkább nézd meg a térképet, és várd meg, amíg mindkét őr a jobb oldalra megy kellő távolságra. Irány balra és mássz fel a létrán, majd a tetőn keresztül a Don irodájába. Még ne menj be, hanem használd a második emelet térképét és várd meg, amíg a Don kimegy a szobájából. Ha kiment fuss át a másik oldalra. Használd megint a térképet, hogy lásd, a Don mikor jön vissza. Ha már egy helyben áll, menj be halkan az ajtón és fojtsd meg a huzallal. Vedd el tőle a kulcsot és mint aki jól végezte dolgát, sétálj ki a szemközti ajtón. Menj végig a tetőn egészen a széléig, majd fordulj jobbra és mássz le a tetőről. Annál a lépcsőnél találod magad, ami az alagsorba visz le. Ereszkedj le és nyisd ki az ajtót. Nézz be, Diana elkezd beszélni hozzád, majd hagyd el a helységet ugyanazon az útvonalon, amin lejöttél. Menj ki az ajtón, ahol megölted az őrt és keresd meg a kijáratot. Ezzel vége is az első küldetésnek. Esetleg elmehetsz úgy is, hogy megölöd az őröket, és az egyiknél találsz egy kocsihoz illő kulcsot. A főbejáratnál megtalálod a hozzá való autót is, vagyis nyomhatod a gázt!!!

2. PÁLYA: ST. PETERSBOURG STAKEOUT

Feladatok:

- Öld meg a parancsnokot a találkozón
- A többi résztvevőnek ne essen bántódása
- Térj vissza a metróhoz, hogy ki tudjanak menekíteni

A küldetés a pályaudvaron kezdődik. Menj fel a lépcsőn egészen a mozgólépcsőig. A bal oldalon az öltöző van, benne egy őrrel. Várd meg, amíg a katona az öltözőszekrényhez lép. Ezután fojtsd meg a huzallal, vidd a hullát a szekrények mögé és vedd fel a ruháit. Ezután menj vissza lefelé a lépcsőn a kiinduló pont felé. Ott keresd meg a 137-es fiókhoz, nyisd ki és vedd ki belőle mindazt, amire szükséged lehet. Ezután sétálj vissza az öltözőbe és nyiss be az ajtón. Most már lemehetsz a csatornába. A csatornában az első adandó alkalommal menj be a balra nyíló folyosóra. Kapaszkodj fel a létrán, de még ne mássz ki a nyíláson, mert két őr is van a közelben. Egy előtted és egy mögötted. Várd meg, amíg elmennek, majd pattanj fel a közeli teherautó platójára. Mindenképpen húzódj le, mert különben észrevesznek. A teherautó azelőtt az épület előtt fog megállni, amire neked szükséged van. Ugorj le a platóról és húzódj a falhoz fedezékként. Lopózz az épület hátsó ajtajához és várd meg, amíg az őrök elmennek a bejárattól. Ezután szaladj be az ajtón, amilyen gyorsan csak tudsz. Ha már bent vagy rohanj fel a negyedik emeletre, de legyél elővigyázatos, mert lehet, hogy van egy őr, aki járőrözik a lépcsőkön. Keresd meg azt a szobát, ahol nyitva van az ablak. Nézz ki az ablakon a mesterlövészpuskával és keresd meg a két különböző színű ablakot a túloldalon, ugyanis a célpont abban a szobában tartózkodik az ablakhoz a legközelebb, uniformisban. Szép lassan minden információt megkapsz róla, de ha így sem tudnád, kiről van szó: iszik, ül és az ablak előtt van. Mindenképpen fejlövésre utazz és ügyelj arra, hogy ne találj el mást is, csak a célpontodként szereplő generálist. Ezután menj ki az épületből, ugyanarra amerre bejöttél, de még ne sétálj ki az ajtón, inkább nézd meg a térképet, és várd meg, amíg a két őr elmegy az ajtó elől. Ha elmentek szaladj ki és bújj el a kuka mögött, ahol várd meg a teherautót. Ugorj fel megint a platóra és menj vissza a csatornához. Bizonyosodj meg róla, hogy nem vettek észre és ugorj le a csatornanyíláshoz. Mássz le a létrán, és minden alkalommal fordulj jobbra. Nyiss be az ajtón, majd egyenesen egészen az érkezési pontig. Amint eléred a metrót, vége a küldetésnek.

3. PÁLYA: KIROV PARK MEETING

Feladatok:

- Szerezd meg a felszereléseidet
- Öld meg a tábornokot
- Öld meg Igor Kubasko-t

A küldetés a mólónál kezdődik. Vigyázz nagyon, mert ha egyvalaki észrevesz, már riadóztatja is a többieket, és akkor nagyon jó esélyed van rá, hogy a célpontok elmenekülnek. Szóval...indulj el a kukák felé, amiben megtalálod a szükséges felszereléseidet. De előtte várd meg, amíg a katona elmegy a közelből, így zavartalanul felveheted a dolgaidat. Kifejezetten az autóbombára (car bombs) lesz szükséged. Ha ezzel megvagy, menj a csatornanyíláshoz és ereszkedj le a létrán a csatornába. Fuss az északi létrához és mássz ki. Fent a felszínen megtalálod a limuzin sofőrét, akit a huzallal fojts meg, vagy akár le is ütheted, ha már eleged van a vérengzésből. Ezután vedd fel a ruháját, menj oda a limuzinhoz és rakd rá a bombát. Ereszkedj vissza a csatornába és mássz fel a délnyugati létrán, ahol ismét szereld fel a bombát a limuzin aljára. Ha ezzel megvagy, juss vissza a mólóhoz és várd meg, amíg a bombák felrobbannak. Ha ez is megvolt szállj be a motorcsónakba. Küldetés vége.

Még két egyéb lehetőséged is van a célpontok likvidálására. Az egyik, hogy a csatornákon keresztül eljutsz a katedrálisba, ami a térképen be van jelölve, és abból lövöd ki a célszemélyeket...innen jó rálátásod nyílik a parkra, viszont kicsit nehéz a bejutás. A másik...szerintem könnyebb az, hogy a csatornában elsétálsz a térkép túloldalán található rádióadóig, kimászva megfojtod az egyetlen, ott strázsáló őrt, felmászol a toronyba, és távcsövessel beméred a parkban mászkáló célpontokat. Próbáld meg kilőni őket egy lövéssel, mert ha csak az egyikük hal meg, a másik elkezd rohanni a bal oldalon álló autóhoz, és a kapu és a járgány között maximum két nagyon gyors próbálkozásod lehet a kivégzésére...de mindez mozgás közben. Szóval ügyes legyél!

4. PÁLYA: TUBEWAY TORPEDO

Feladatok:

- Öld meg a tábornokot
- Mentsd ki a túszt az alagsorból

A küldetés a csatornában kezdődik. Gyalogolj a legközelebbi kijárathoz és menj ki rajta. Amint kiérsz, szemben látni fogsz zöld dobozokat, amik mögött elrejtőzhetsz. Nemsokára megérkezik az őrjáratától a katona is, aki ez által a dobozok bal oldalához kerül. Lopózz mögé és fojtsd meg a huzallal. A holttestét vonszold el a garázshoz. Vedd fel a ruháit és az AK gépfegyvert is a közelből. Ezután menj vissza és vedd fel a cuccaidat. Ha ezzel megvagy, mássz fel a teherautó platójára és bukj le, hogy ne vegyenek észre. Ahogy megáll a teherautó, ugorj le róla és fordulj jobbra, majd menj a teherautó elejéhez, de próbáld meg a lehető legnagyobb távolságot tartani az őrtől. Nyiss be azon az ajtón, ami a jobb oldalon van és sétálj a lifthez. A lifttel juss le az alagsor első emeletére (B1). Ha megállt mehetsz egyenesen, majd kötelezően jobbra kell fordulnod, majd ezután is egyenesen. Fordulj be balra, egy kis folyosóra és nézz be az ajtón, de ügyelj az őrre az ajtó előtt. Szaladj keresztül a szobán és menj ki a következő ajtón. Amint beérsz, megtalálod a megfigyelő kamerákat irányító számítógépet. Vedd elő a 9mm-esedet és vess véget a „reality show"-nak, azaz lődd szét a kamerákat. Menj ki a szobából és fordulj jobbra, aztán fuss végig a folyosón egészen addig, amíg el nem éred azt az ajtót, amin két aranyozott csillag van. Nyiss be rajta és vedd fel a ruhát, ami a kiságyon hever. Sétálj ki a szobából és fordulj balra, valamint gyalogolj arra a helyre, ahova a bombát kell telepítened. Helyezd el a bombát, de közben ügyelj az őrökre. Ezután menj a másik lifthez és juss az alagsor második emeletére (B2). Fuss ahhoz az ajtóhoz, ami a kihallgató szoba mellett van. Zárva van, úgyhogy fel kell törnöd zárat, emiatt figyelned kell a járőröző katonákra is. Ha már bent vagy, az üvegen keresztül lődd le a tábornokot a 9mm-essel, majd menj be a szobába és vedd fel a kést és pisztolyt. Ezután vissza a lifthez, és juss be abba a szobába, amiben a bomba is van. Amint beérsz, használd a bomba távirányítóját és robbants. Nézd meg a térképet, hogy merre van a menekülési útvonal és menj a kijelölt ajtóhoz. Küldetés vége.

5. PÁLYA: INVITATION TO A PARTY

Feladatok:

- Öld meg a tábornokot
- Szerezd meg az aktatáskát

A küldetés ismét a mólónál kezdődik. Gyalogolj fel a lépcsőn és öld meg a pincért. Vedd fel a ruháit, szerezd meg tőle a kulcsot és rejtsd el a holttestet. Ezután menj észak-keletnek, amíg el nem jutsz egy ösvényig, ami egy ajtóhoz vezet. Vigyázz az őrre, aki a környéken járőrözik. Törd fel a zárat és bizonyosodj meg arról, hogy az ajtó túloldalán az őr már nincs a közelben. Nyiss be az ajtón és menj végig az úton egyenesen a garázsba. Ahogy elérsz a dupla-ajtóhoz, juss el a jobb oldali bejárathoz, és nézd meg a térképen, hogy az őr nem áll-e az ajtó mögött. Ha elment, nyiss be a szobába és vedd fel a pezsgősüveget. Ezután menj ki a szobából és indulj el az első emeltre, de mielőtt még felmennél rakd bele a mérget a pezsgőbe. Ha ezzel megvagy, menj be a bálterembe és add az üveget a parancsnoknak. Figyelj oda az orosz Spetnaz ügynökre és hagyd, hogy feltartóztassa a nagykövetet. Ha ez megtörtént, kövesd őket és figyeld az aktatáska útvonalát. Ne menj be abba a szobába, amibe ők, inkább nézz be a mellette lévő szobába és ronts rájuk a dupla-ajtón keresztül. Nyugodtan megölheted a titkosügynököt, ha a páncélszekrény már nyitva van, úgyhogy vedd fel a pisztolyát és természetesen az aktatáskát is. Menj ki az épületből és szaladj a mólóhoz. Ahogy a motorcsónakhoz érsz vége a küldetésnek.

6. PÁLYA: TRACKING HAYAMOTO

Feladatok:

- Öld meg az ifjabb Hayamotot
- Helyezd el a követőt a testén
- Menekülj el

A küldetés elején figyelj az őrre. Amint belép a szemközti ház egyik ajtaján, szaladj be a garázsba és zárd be az ajtót. Nyomd meg a kocsi dudáját és menj az ajtó bal oldalához. Amikor bejön az őr a ricsajra öld meg, vonszold el a testét az autó mögé és vedd fel a ruháit. Ezután sétálj ki a garázsajtón és csukd be magad után az ajtót. Menj körbe a garázs körül az udvarra, figyelj az őrökre és juss be az épület északi részébe. Állj az ajtó jobb oldalára és várd meg a szakácsot. Ha megjön fojtsd meg a huzallal, vonszold be a testét a kapun egészen a sarokig és vedd fel a ruháit. Nézz be a konyhába, de ügyelj az őrökre. Ha tiszta a levegő menj át a szobán, fordulj balra és nyiss be a bal oldali ajtón. Menj a halhoz és vágj ki belőle egy darabot. Ezután vissza a konyhába és rakd a halat és a keresőrendszert a tálra. Ha ezzel megvagy, menj vissza a küldetés kiinduló-pontjára. Csak akkor menj ki a kapun, ha Hayamoto már halott. Küldetés vége.

7. PÁLYA: HIDDEN VALLEY

Feladatok:

- Szerezd meg a felszerelésedet
- Találd meg a titkos bejáratot

Indulj meg a teherautó fel, ami az épület mellett van. A platójáról szerezd meg a felszerelésedet, de közben ügyelj a járőrökre. Vigyázz, mert van egy mesterlövész is a közelben. Nincs mit tenni, nagy a túlerő, úgyhogy vadásznod kell. Figyelj oda az épület sarkára és várd meg, amíg az őr elmegy a közeledből, így már megfojthatod. Vedd fel a ruháit és nézd meg a térképen, hogy hol van a csatornanyílás. A lejárat a térkép nyugati részén középen lesz. Pontosan oda kell menned, úgyhogy indulj el nyugatnak és menj egészen odáig, ahonnan már nem tudsz továbbhaladni nyugatnak. Menj balra és kövesd a térkép szélén végig az utat egészen egy keskeny ösvényig, ugyanis itt van egy őr. Ki is kerülheted, de meg is ölheted, ha akarod. Ereszkedj le a csatornanyíláson. Lehet, hogy lesz lent egy őr, úgyhogy várd meg, amíg elmegy a helységből, és csak utána mássz le teljesen a létrán. Vedd elő a 9mm-esedet, menj ki, és lődd le az őrt. Hagyd el ezt a helyszínt és szaladj a földalatti részlegre. Itt egy kicsit nagy a forgalom, úgyhogy ügyelj arra, hogy el ne üssön egy jármű. Ha látsz megállni egy éppen nyugatra tartó teherautót, akkor pattanj fel rá és húzódj le. Menj egészen addig vele, amíg meg nem áll, majd pattanj ki belőle és sétálj a kijárathoz. Küldetés vége.

8. PÁLYA: AT THE GATES

Feladatok:

- Feltűnés nélkül juss el a kastélyig
- Várd meg a további utasításokat

Indulj el dél-nyugati irányba, ahol egy őrbe botlasz. Öld meg, vedd fel a ruháit, és a holttestét rejtsd el a fák mögött, majd folytasd az utadat kelet felé. Még egy őrre kell számítanod, úgyhogy végezz vele is. Folytasd az utadat kelet felé, és amikor Diana felhív, már el is érsz az első generátorhoz. Egy őr van a közelben, úgyhogy szabadulj meg tőle és kapcsold ki a generátort. Ezután menj be a szemközti bejáraton és ügyelj az őrökre. Ha már tiszta a levegő szaladj be és fuss fel a lépcsőn. A lépcső tetején fordulj jobbra és indulj el nyugatra. Figyelj oda a mesterlövészekre, mert ha lassú vagy, könnyen otthagyhatod a fogadat. A következő generátor pont szemben van, úgyhogy áramtalanítsd ezt is. Indulj el észak felé, és menj be az ajtón. Menj ki a házból kivezető ajtón. Itt egy újabb őr, akit észszerű valamilyen hangtompítós fegyverrel eltenni láb alól. Fuss annak a háznak a végéhez, amiből éppen kijöttél. Ugyanis ha a házon belül mész, akkor nindzsák támadnak rád. A generátor jobbra van. Ügyelj a nindzsákra! Ne lőj rájuk, és ne menj túl közel hozzájuk! Indulj meg észak felé, fordulj balra és haladj a nyugati irányba, egyenesen át a biztonsági ajtón. A sarkon fordulj jobbra, majd megint jobbra, és lépj be a kastélyba.

9. PÁLYA: SHOGUN SHOWDOWN

Feladatok:

- Öld meg Hayamotot
- Szerezd meg az irányítórendszert
- Menekülj el a helyszínről

Menj ki a szemben álló titkos ajtón, majd balra. Nézz bele a lyukba a falon és várd meg, hogy az őr megfelelő távolságba kerüljön. Ezután lődd le a nyílpuskáddal. Vedd fel a ruháit, de ügyelj arra, hogy ne a parkettán közlekedj. Dobd el a nyílpuskát és vedd fel inkább az SMG-SD6-ost. Indulj el, adj egy kis hangot azzal, hogy a parkettán közlekedsz. Ha jön valaki, végezz vele. Menj le a lépcsőn. Ha leérsz az aljára, fordulj meg és sétálj be a bal oldali faajtón. Menj végig a folyosón, nyiss be az ajtón és szerezd meg a belépőkártyát a jobb oldali polcról. Nézd meg a térképedet és indulj meg a narancssárgán villogó pont felé. Figyelj az őrökre és a nindzsákra. A szobánál láthatod, hogy egy lézeres csapda van benne. Hatástalanítsd a belépőkártyáddal, lépj be a szobába, vedd fel a bombát, de el ne felejtsd elhozni a bomba távirányítóját. Ha ezzel megvagy, akkor menj ki a kertbe, keresd meg a helikopter leszállópályát és telepítsd rá a bombát a helikopterre. Menj vissza a recsegő padlós szobába és hatástalanítsd a lézerajtót. Fordulj jobbra, menj le a lépcsőn, majd keresztül a szobán, egészen az ajtóig. Lépj be az ajtón, és le a lépcsőn. Menj át a lézerajtón és vedd fel az irányítórendszert, de ne felejtsd ott a 22SD-t sem. Indulj el visszafelé ugyanazon az úton, amin jöttél, egészen az első emeletig. Most nézz fel a harmadik emeletre és indítsd be a riasztót. A riasztót narancssárga pötty fogja jelölni a térképen. Ezután fuss vissza ugyanoda, ahol a küldetés kezdődött és várd meg, amíg Hayamoto odamegy a helikopterhez. Öld meg az összes őrt, aki közelít feléd. Vedd elő a bomba távirányítóját és figyeld a térképen, hogy Hayamoto mikor száll be a helikopterbe. Ha már beszállt, csak egy gombnyomás és máris elszállt. Menj a kijárathoz. Küldetés vége.

10. PÁLYA: BASEMENT KILLING

Feladatok:

- Találd meg, és öld meg Charlie-t
- Hatástalanítsd a megfigyelőrendszert

Lépj ki a telefonfülkéből és fordulj jobbra. Indulj el egyenesen és menj be az ajtón, ami jobbra lesz található. Figyelj a járőröző katonára. Sétálj be a szobába és vedd fel a füstbombát. Élesítsd és használd is. Ezután szaladj át az épület másik oldalára, be a tűzoltósághoz. Csak akkor menj be, ha már az összes tűzoltó tovaszaladt. Ha bent vagy, vedd fel a tűzoltóruhát és a fejszét. Ezután gyalogolj át a fémdetektorokon és ne izgulj, ha már tűzoltó vagy nem fog jelezni, akár milyen furcsa is ez. Menj le a lifttel a földszintre és keresd meg a biztonsági szolgálat szobáját. Nyiss be az ajtón a lift mellett és ereszkedj le a lépcsőn. Törd föl a következő ajtó zárát és menj be. Charlie most pont előtted van. Próbálj meg sem a chips-re, sem a zacskókra rálépni, mert akkor Charlie felfigyel a zajra. Ha

már odaértél hozzá, akkor használd a tűzoltóktól lopott fejszédet. Ha netán mégiscsak elszaladna, akkor használd a 9mm-esedet. Ez után lépj oda a számítógéphez, hogy megkapd a további utasításokat. Amennyiben végeztél, kapaszkodj fel a lépcsőn és menj be a biztonsági szolgálat szobájába. Ha bent vagy lődd ki a bal oldalon, a sarokban található számítógépet. Ha őrök is vannak a szobában, akkor először velük foglalkozz, és csak utána a gépekkel. Ezután indulj el a lift felé. Küldetés vége.

11. PÁLYA: THE GRAVEYARD SHIFT

Feladatok:
- *Telepítsd a megfigyelő poloskát*
- *Menekülj el*

Nézd meg a térképet, keresd meg rajta a konyhát és menj is oda. Van egy kamera a kávéskancsónál, úgyhogy azt lődd ki. Állj az ajtó bal oldalára és várd meg, hogy a rendszergazda belépjen az ajtón. Ha megjön, öld meg, vagy akár le is ütheted. Vedd fel a ruháját és szaladj az irodájába, hogy megszerezd a belépőkártyáját. Nézd meg a térképet, hogy odatalálj. Az épület keleti részén keresd. Ha ott vagy, vedd fel a belépőkártyát és indulj el az épület északi végébe, és menj be abba a szobába, amiben az a számítógép található, aminek be kell törnöd a rendszerébe. A szobát egy sárga belépőkonzol különbözteti meg a többitől. Rakd a poloskát a számítógépre. Indulj el a lebegőhídhoz, ami az épület délnyugati végében található. Lődd ki az ablakot, és sétálj át a hídon, majd öld meg az őröket. Menj a kijárathoz. Küldetés vége.

12. PÁLYA: THE JAKUZZI JOB

Feladatok:
- *Öld meg Charlie Sidjant*
- *Lopd el a pénzt*
- *Lopd el a szobrot*

Mássz végig a ház peremén, de ügyelj az ablakokra, nehogy észrevegyenek. Menj el az utolsó erkélyig. Nézd meg a térképedet és várd meg, amíg a nő kimegy a keleti szobából. Ha kiment, sétálj be a szobába és menj be a bal oldali ajtón, majd be a szemközti ajtón. Törd össze a biztosítékokat, így elmegy a világítás az egész épületben. Ezután nézd meg a térképedet, és nyiss be abba a szobába, amiből a titkárnő éppen kijön. Menj oda a festményhez, és tekints be mögé. Nyisd ki a széfet, és vedd ki a pénzt belőle. Ezután állj az ajtó bal oldalához és várd meg az őrt, aki bejön. Öld meg, vedd fel a ruháit és vonszold ki az erkélyre. Most vissza abba a szobába, amiben a biztosítékok is voltak, várd meg, amíg megjön a szerelő és öld meg. Menj vissza az erkélyre, be a másik ajtón és vedd fel a szobrot. Keresd meg a szobát, amelyikben Charlie is van. Sétálj az ajtóhoz, és lassan csússz át a bal oldalára. Ha már látod Charlie fejét, vedd elő a hangtompítós 9mm-esedet és nyomj neki egy látványos fejlövést. Siess vissza a lifthez, de ügyelj az őrökre. Amint beszállsz a liftbe, a küldetésnek vége.

13. PÁLYA: MURDER AT THE BAZAAR

Feladatok:
- *Likvidáld mindkét célpontodat*
- *Szerezd meg a kulcsot a tábornoktól*

A küldetésed elején menj azon az úton, ami északnyugat felé halad. Szaladj végig, így leütheted az éppen járőröző őröket. Elsőnek az egyik célpont házához érsz el. Szaladj végig a ház jobb oldalán, egészen a hátsó ajtóig, és törd fel az ajtó a zárát. Vigyázz az őrökre. Rögtön csusszanj be az ajtón, amint az kinyílik, de úgy, hogy az áldozatod ne ébredjen fel. Ezután kapaszkodj fel a lépcsőn és öld meg a célpontodat, amilyen halkan, és gyorsan csak tudod. Vedd el a térképét, és a ruháját, azután indulj el lefelé a lépcsőn. Vigyázz, mert a lépcső alján két őr is posztol. Gyorsan szaladj ki az épületből, és indulj el a bazár felé, amit egy szürke „S" alakú hely szimbolizál a térképeden. Menj be a bazár nyugati bejáratánál és keresd meg a tábornokot. Nem lesz nehéz megtalálni, mert egy testőr is van vele. Ha már mind a ketten háttal állnak neked vedd elő a 9mm-est, és elsőként a testőrt tedd el láb alól, majd utána a tábornokot, de mindezt lehetőleg maximum 2 lövéssel. Menj oda a tábornok holttestéhez és vedd fel a kulcsot. Ezután indulj el a kijárat felé, ami a térkép keleti oldalán van, de olyan gyorsan kell odamenned, ahogyan csak tudsz. Ha már ott vagy a kijáratnál, a küldetésnek automatikusan vége.

14. PÁLYA: MOTORCADE INTERCEPTION

Feladatok:
- *Találd meg az összekötőt*
- *Öld meg Khant*

A küldetésed elején meg kell találnod az összekötőt. Mielőtt még találkoznál vele, ölj meg egy őrt és vedd fel a ruháit, de menj biztosra azzal kapcsolatban, hogy a holttestet nem fedezik fel! A találka helyszínén van egy párocska, onnan ismerheted meg a kapcsolatfelvétel helyét. Amint megvan az álruhád, menj oda a találkozási pontra és szerezd meg a fegyveredet. Ha megvan a fegyver, hagyd el a sikátort és menj jobbra. Kövesd ezt az utat egészen addig, amíg el nem érsz egy olyan épületig, amit összeköt egy deszka egy másik épülettel. Figyelj az őrökre és most már a civilekkel is legyél elővigyázatos. Sétálj fel a lépcsőn, egyensúlyozz át a deszkán és mássz fel a létrán. Ez a hely lesz az elsődleges mesterlövész pozíciód, úgyhogy készítsd elő a fegyveredet és célozd be a puskádat a keleti irányba. Amint a kocsikíséret befordul az első sarkon, lőj bele a békefenntartó terepjárónak a motorházába. Ügyelj arra, hogy a békefenntartókat ne sebezd meg! Ezzel megállítod a kocsikíséretet, tökéletes célpontot biztosítva a merénylethez. Khant a limuzinba keresd, valahol a kocsisor közepe felé. Keresgéld alaposan, mert lehet, hogy le is hajol a limuzinban. Ha megtaláltad, lődd le. Ezután mássz le a létrán, menj át a deszkán és ereszkedj le a lépcsőn. Menj a kijárathoz, ami a városka dél-keleti oldalán van. Próbáld meg elkerülni a békefenntartókat és az őröket. Koffein tartalmú italok felhajtása, cigi elszívása, azaz küldetés vége.

15. PÁLYA: TUNNEL RAT

Feladatok:
- *Juss be a bázisra*
- *Öld meg Yusef Husseint*
- *Juttasd a szállítmányt a felszínre*

Haladj végig a romokon és szedjél le minden őrt, akit csak meglátsz. Vedd el az egyik őr ruháját és kapd fel az AK gépfegyverét is. A bázis észak részén kell majd bemenned, úgyhogy az ottani két őrt hagyd a legvégére. A pályának ezen a részén összesen öt őr van. Menj be a bázisra és ereszkedj le a lépcsőn. Vedd elő a 9mm-est és készülj fel. Két katonát fogsz látni, akik éppen egy civilt kínoznak (legalábbis akkor, hogyha már minden katonát eltettél láb alól). Nyírd ki a két őrt. Ez után a rádióadódon keresztül bemondják neked, hogy hol találhatod meg a célpontodat. Rejtsd el a holttesteket a vízben. Lődd le azt az őrt is, aki balra a folyosón (a keleti oldalon, a térképen) járőrözik. Menj oda a holttesthez és vedd fel az M60-ast, de továbbra is a 9mm-est használd. Szaladj végig a folyosón. Az áldozatod szobája a bal oldalon lesz, a fémajtó mögött. Nyiss be ezen az ajtón és utána csukd is be magad után. Öld meg a célpontot. Amennyiben végeztél vele, vissza abba a szobába, amiben a civilt kínozták. Menj balra, be a folyosón, egyenesen a lifthez. Hívd le, és irány fel a tetőre. A tetőn használd a kijáratot. Küldetés vége.

16. PÁLYA: TEMPLE CITY AMBUSH

Feladatok:
- *Találkozz az összekötővel*
- *Találkozz Smith ügynökkel*
- *Az ügynöknek túl kell élnie a küldetést*

- Öld meg a két bérgyilkost, és készíts fényképeket
- Vidd vissza a fényképeket Smith ügynöknek

Találkozz az első összekötővel. Itt, ha akarod, felveheted SP-12-es shotgunt. Ha befejezted a beszélgetést az embereddel, akkor indulj el a találkozóra a második ügynökkel (Smith). Mind a két ügynököt jelöli a térkép, úgyhogy nem lesz nehéz őket megtalálni. Ha Smith ügynökkel is befejezted az eszmecserét, akkor dobd el a shotgunt, öld meg a két bérgyilkost és vedd el tőlük a kamerájukat. amivel készíts is képeket róluk. A bérgyilkosok a térképen sárga ponttal lesznek megjelölve. Az első bérgyilkos nem fog mozogni, ugyanis az egy mesterlövész, aki egy ablakban bújik meg egy utcai bevásárló-stand fölött. Menj be a boltba, kapaszkodj fel a lépcsőn, settenkedj oda mögé, fojtsd meg a dróthuzallal és készíts róla egy fényképet. Vedd fel a ruháját és a fegyverét. Használd a frissen szerzett mesterlövész-puskát ahhoz, hogy megöld a második bérgyilkost, aki a környéken mászkál, és egy furcsa véletlen folytán pont azelőtt az ablak előtt fog elmenni, amiben te állsz a puskával. Ne habozz, szedd le egy szép lövéssel és fotózd le a holttestet. Vidd oda a fényképeket Smith ügynöknek, és mutasd meg neki mindegyiket. Ezután menj a kijárathoz, ami a térképen a város észak-nyugati sarkában van. Juss be az épületbe, és találd meg a titkos járatot, amit egy szőnyeg takar el a kíváncsi szemek elől. Küldetés vége.

17. PÁLYA: THE DEATH OF HANNELORE

Feladatok:
- *Vedd fel a búvóhely kulcsát*
- *Öld meg az orvost*
- *Rejtsd el a holttestet a búvóhelyen*
- *Nem ölhetsz meg egy civilt sem*

Várd meg az őrt a csónak mögé bújva. Ha már elég közel van, akkor lődd le a 9mm-essel, húzd be a holttestét a csónak mögé és vedd fel a ruháit. Menj fel az ösvényen, majd tovább a bal kéz felől nyílón. Nyiss be az ajtón és ügyelj az őrökre. Ha már bent vagy, menj tovább, majd sétálj be az első ajtón, ami a bal oldalon található. A szobában fellelhetsz egy álruhát, amit magadra kell öltened. Menj az épület dél-nyugati sarkába. Lépj be abba a szobába, amiben a felszerelésed is van és a kulcsot is fel kell venned ugyanott. Várd meg, amíg az őr elmegy a fürdőszobába, mielőtt még bemennél abba a helységbe, amiben a felszerelésed és a kulcs is van. Ezután az épület északi részébe kell eljutnod. Nézd meg a térképen, hogy hol van a doktor. Kapaszkodj fel a lépcsőn és nyiss be abba a szobába, ami a doktor irodája mellett van balra. Nézd meg a térképedet, és bizonyosodj meg arról, hogy a doktornál nincs-e éppen beteg. Csendben osonj be a doki irodájába, lopózz mögé és, fojtsd meg. Nézd meg a térképen, hogy senki sem jön ellenőrizni a helyszínt. Ezután fogd meg a holttestet és vonszold ki a duplaajtón. Húzd be magaddal a következő szoba közepére, és rejtsd el a búvóhelyen. Szaladj vissza abba a szobába, amiben a másik álruha volt. Vedd fel azt, és hagyd el az épületet. Ezután vissza a csónakhoz, a küldetésnek vége.

18. PÁLYA: TERMINAL HOSPITALITY

Feladatok:
- *Öld meg a szektavezért*
- *Menekülj el a helyszínről*

Nézd meg a térképen a lépcsősor tetején járőröző őrt. Fuss fel a lépcsőn, amikor elindul kelet felé és fuss le a másik oldalon. Menj be a balra nyíló folyosóra és nézz be a szekta templomába, de semmiképpen sem a korházba! Vedd fel az álruhát és most tekints át a korházba. Ha ott vagy, haladj először egyenesen, utána fel a lépcsőn. (Mindegy hogy melyiken.) Most menj a doktor irodájába, mert ott van a felszerelés. Amint beérsz az irodába, láthatod, hogy a recepciós éppen gépel. Várd meg, amíg kimegy a szobából, majd törd fel az ajtó zárát és menj be. Vedd fel a felszerelésedet a fekete dobozból és nézz be a következő szobába. Ebben a szobában találsz egy újabb álruhát. Vedd fel ezt is és menj vissza az irodába. Gyalogolj ki az irodából, indulj el a lift felé. Úgy juthatsz el a lifthez, hogy elmész a lépcső mellett, első adandó alkalommal bemész balra, még egyszer balra, még egyszer balra, utána jobbra. A lifttel a földszintre kell lejutnod. Szállj ki belőle, indulj el a B kórterem felé, balra. Kövesd ezt a folyosót, menj be az irodába, vedd fel a szikét. Sétálj keresztül a szobán, majd kapaszkodj fel a létrán. Így most a szellőzőrendszerbe kerültél. Haladj mindaddig, amíg el nem érsz négy nagyobb szobáig, amiknek mindegyikében van egy kisablak. Nézz be mind a négy ablakon, hogy megtaláld a szektavezetőt. Abból fogod tudni, hogy két testőr is védeni fogja. Vedd elő a szikét és kússz oda a szektavezérhez. Hajts rajta végre egy szimpla kis boncolást, majd ezután gyorsan menj ki a szobából és rejtőzködj el valamelyik közeli szobában. Ha a veszély már elmúlt, ereszkedj a lépcsőn, és törd fel az ajtó zárát, azután pedig fuss, ahogyan csak tudsz. Ahogy közeledsz a kijárat felé, valami orvlövész fogja megkeseríteni az életedet. Ne foglalkozz vele, inkább rohanj! Amint eléred a csónakot, vége a küldetésnek.

19. PÁLYA: ST PETERSBOURG REVISISTED

Feladatok:
- *Öld meg Sergei Zavorotkot*
- *Menekülj el a metróhoz*

Egyenlőre ne foglalkozz a célpontoddal. A küldetés a metróban kezdődik. Ne menj oda a szekrényhez, felesleges. Sétálj fel a lépcsőn, mindaddig, amíg a felszínre nem érsz. Menj északnak, majd tovább nyugat felé, attól az épülettől, amelyikben Sergei tartózkodik. Maradj az épület jobb oldalán, így a bérgyilkos nem láthat az ablakból. Fuss vissza, az állomáshoz, de tutira bizonyosodj meg arról, hogy a bérgyilkosnak kiesel a látószögéből! Most vissza az épülethez, de menj túl a főbejáratnál és tartsd magad távol az épület jobb szélétől. Kapaszkodj fel a lépcsőn, nyisd ki az ajtót. Settenkedj oda a bérgyilkoshoz, aztán nagyon gyorsan fojtsd meg. Vedd fel az áldozat ruháját, és fegyverét, majd hagyd el az épületet. Ha kimentél, haladj egyenesen, amíg el nem érsz egy „T" elágazásig. Itt balra egészen addig, amíg az út közepén nem találsz egy csatornanyílást. Mássz le a csatornába, indulj el a kelet felé vezető folyosón. A folyosó végén egy őr áll, akit fojts meg. Kapd fel a ruháját, újra vedd fel a mesterlövészpuskát és menj vissza az állomáshoz. Lépj oda a szerelvényhez, a küldetésnek vége.

Mielőtt még elkezdenéd keresni az értelmét ennek a missziónak, nyugodj meg, mert most csak előkészíteted a terepet. Na jó, elmondom hogy miért! Ugyanis ha elkezdtél volna lőni Sergeire, hamarosan kiderült volna, hogy egy Sergei kinézetű marionett-babát lőttél volna le, miközben a mesterlövész a szemközti oldalról simán leszedett volna. Nagyon cseles, de velem nem babráltok ki fiúk!!!

20. PÁLYA, UTOLSÓ FELVONÁS: REDEMPTION AT GONTRANNO SANCTUARY

Feladatok:
- *Öld meg a testőröket*
- *Öld meg Sergeit*

Embertelenül nehéz ez a küldetés, ha nem ismered a környezetet. Ezért aztán azt tanácsolom, hogy próbáld meg bejárni a területet és magold be a helyszínek elhelyezkedését. Minél jobban megismered a helyszínt, annál könnyebb lesz a küldetést végrehajtani. A feladat elején nincs nálad egy darab fegyver sem! Csak egy dróthuzal, egy távcső, valamint egy zárnyitó lesz nálad csak. Gáz, nem? Mondtam, hogy durva lesz... Nos, mire is lesz igazán szükséged? Pontosan! Rengeteg fegyverre!!! A küldetés egy udvarban indul, ahol két őr is járőrözik. Amint az őrök távolodnak, kezdj el szaladni a pajta felé, mert ott vannak a fegyvereid. Nagy az esély, hogy észrevesznek és lőni is fognak rád, de ez most ne izgasson. Amint beérsz, kapd fel a fegyvereidet és nyírd ki az összes őrt, aki neked akar esni. Ha már nem jön több gyilkolásra éhes őr, akkor kapd fel a mesterlövészpuskát, és irányítsd arrafelé, amerre a „training area", azaz a gyakorlópálya is van. Az ott álló őrt lepd meg egy szép fejlövéssel. Biztosan örülni fog neki. A pajtából vegyél fel mindent, amit csak tudsz. Mindened megvan? Akkor kezdődhet a háború! Lassan juss vissza a kertbe és menj oda a templom duplaajtajához. Nézz be a kulcslyukon, vedd elő az SMG-SD6-ost, állj tüzelésre készen. Nyisd ki az ajtót, és ölj meg mindenkit. Mindez után vissza a pajtához oda, ahol a fegyvereidet is megtaláltad. Ha már ott vagy, szaladj ki a szemközti ajtón. Ez az ajtó a templom börtönébe vezet. Menj a börtön északnyugati sarkába, törd fel a zárat, vedd fel a templom kulcsát, ami a falon lóg. Sétálj ki a templom börtönéből, majd fordulj jobbra, valamint be az ajtón. Ez egy titkos járat a szentélybe. Kapaszkodj fel a lépcsőn, az első emeletre. Készülj fel az akcióra. Kukucskálj be a kulcslyukon, majd nyisd ki az ajtót és ölj meg mindenkit. Menj fel a második emeletre, nézz be annak az ajtónak a kulcslyukán, ami a szoba nyugati sarkában van. Végezz a két őrrel a szobában. Menj a másik ajtóhoz és nézz be azon is. Gyilkold le a kint található őröket, utána pedig lassan gyalogolj végig a kifutón, közben tartsd figyelemmel a másikat is. Amint megjelenik az őr, lődd le. Ez után kússz el a végéig, hogy leszedhesd a mesterlövészt, aki a másik oldalon figyel. Ha lenézel a kápolnába, még két őrt láthatsz. Szedd le őket, majd menj át a másik oldalra és onnan is pusztítsd ki az őröket. Lépj be az ajtón, ereszkedj le a lépcsőn, öld meg az őrt. Menj a gyóntatószékhez és lőj bele a szív közepébe. Ekkor Sergei fog kiszaladni a gyóntatószékből, egyenesen fel a kifutóra. Te is szaladj fel, de a másik irányból. Bizonyosodj meg arról, hogy nem néz téged, majd lődd le. Dőlj hátra, gyújts rá a kedvenc nótádra, cigidre, nődre, itókádra, és nyugodt szívvel nézd végig a befejezést. Megérdemled...

BÖJTÖS GÁBOR

Run Like Hell Segítségek

A lényeg az, hogy menet közben ne csak a sárga felkiáltó jeles dolgokat vizsgáljuk meg, hanem általában mindent. Mod chipekhez és gyógyító dolgokhoz juthatunk pl. szekrényekből, fürdőszobákban. Az ajtók nyitó kódjait gyakran három helyről kel összeszedni, vagy ha nincs meg az utolsó jel, próbálgatnunk kell.

A Chapter1 kezdésnél az ajtópanel piszkálása előtt keressük meg a 2 small hypot. Használva a panelt, kisvártatva futhatunk a Brute elől a folyosón, a megfelelő csúszó vagy ugró gombot nyomogatva. A panellal aktivált platform hullájánál a Service Keycardot találjuk meg.

A kapcsolós szobában az 1. kapcsoló lekapcsolása a 2. szobát bezárja, majd a 4-es kapcsolóval nyissuk ki a 3-as szobát. Innen megkerül a Storage Room kód közepe (négyzet, Kör, Kör, Négyzet, X), majd az összes kapcsolót bekapcsolva a 4-es szobát is átkutathatjuk a kód végéért. Azt átkutatva pedig vissza Daghoz a feszítővassal (crowbar). Mikor nyitnánk az ajtót jön a Brute, nyomkodjuk gyorsan az X-et a kinyitásához.

Az SCI részben rekedt túlélők kiszabadítása részben lesz egy robotos feladatunk. Először is meg kell keresnünk a forrasztót a robothoz és bele az üzemanyagot, (Blowtorch for Robot, Blowtorch Fuel), majd kombináljuk a kettőt. A Gravitational laborban (egy halottnál a kulcs) a kontrol panelon válasszuk ki a "Robot"-ot, a Kör gombbal vegyük vissza az irányítást, válasszuk ki a menünkből a kombinált Blowtorch-ot és nyomjunk X-et a robothoz állva. Vissza a panelhez, újra válasszuk a robotot, irányítsuk az ajtónál őrködő Brute-hez, égessük meg (X), és csaljuk be a robottal a nagy generátorhoz. Ha megvan, kapcsoljunk vissza Nickre, és a kontrol panelnél ügyeskedjünk a reflex játékkal, míg szét nem robban.

Egy másik helyen a robotra egy bombát szerelhetünk, amit a Chemical tank containerből és a detonatorból gyárthatunk

Amikor resetelni kell a generátort és megjavítani a liftet (Find a way to join Dag in H.A.V.E.N., Reset power generator stb.), először is kapcsoljuk be a generátorokat, majd vissza a kezelő pulthoz, X, ezután vissza kell mennünk és a töltőtlődöttet kikapcsolni. A lézeres szobában az energiát ha visszaállítottuk, az ágyú paneljét 3x aktiváljuk, hogy egy rejtett szobán kívül megleljük a Elevator Power Couplingot is, ami a Circuit Board-dal már elegendő a javításhoz

A színházas részben a lámpák felkapcsolásával üldözhetjük el az ajtó elől a Brute szörnyet.

Dr. Mek részére el kell kapnunk majd két szörnyet (nem egyszerre), egy Cuttert és egy amalgamatort. A cuttert be kell csalni a hűtőkamrába, a másik, kis fejű négykezűt pedig a héliumos eszközzel fújjuk le párszor, míg meg nem dermed.

A gázzal teli szobában a kontroll panelből (mint a robotos) válasszuk a ventilationt.

Az állomáson kívülre nem mehetünk az Environment Suit nélkül, ez általában a kijárat közelében van, nem lehet eltéveszteni.

Mikor Jinx-ért megyünk, egy barikád zárja le az utat előttünk. Dag szobájában vegyük fel a fegyverét (Bolt Thrower), és használjuk a másodlagos tűzgombot. Az így kilőtt rakétát kormányozzuk a barikád másik oldalának (fentről megkerülve), ahol a detonátor van kb.

Az Arc Welderrel (Niles mutatja meg a Storage Romban) át tudunk vágni pár alien bio ajtót, de csak amennyi a küldetéshez kell, 2 ha jól emlékszem.

A hidas résznél az Power Rechargert kell az Extra Wires-szel kombinálni, hogy megkapjuk a feltöltőt, amivel aktiválhajuk a rámpa hidakat.

A raktáros részen, ahol egy Brute áll őrt az ajtóban és láthatatlan Cutterrel is találkozunk, a ládákból szedjük össze a Propellantot, Large Titanium Tube-ot, ezeket kombináljuk, és az így kapott eszközt egyesítsük végül a Robot Arms-szal (szintén ládában található). Az így összerakott robbanó nyílpuskával meg tudjuk ölni a Brute-ot.

Kint a járőröző Brute-okat az robbanós tartályok szétlövésével hatástalaníthatjuk (vigyázzunk, mert az automata célzás néha a mellettünk vagy hozzánk közelebb levő tartályt jelöli ki!).

A nagy reaktorteremben a hullánál talált robbanószert telepítsük a megfelelő sorrendben (ahogy a kép mutatja). Ha megvagyunk, még NE menjünk be a kontrol szobába (ahol a retina leolvasó van), hanem a belső fal mellett lövöldözzük szét az összes terminált, amin kis fény világít. Ugyanis a főellenség ezeket használná arra, hogy feltöltse magát energiával, miután a szobában találkozunk vele. Ezek hiányában elég hamar végezhetünk Niles-szel.

Tribes Túlélési Útmutató

Erre talán szüksége lehet annak, aki még nem játszott ehhez hasonló FPS-sel, de az is megtudhat pár hasznos információt, aki már tapasztaltabb, csak nincs kedve végigcsinálni a gyakorló küldetéseket.

A Tribes világa nem sokban tér el a hasonló sci-fi átlagtól, gyakorlatilag újat nem hozott a játékvilágba, de az kétségtelen, hogy a már ismert elemeket egyedi kombinációban rakták össze. Lássuk hát egyenként a rendelkezésünkre álló eszközöket, és hogy mit is kell róluk tudnunk!

COMBAT SUIT

Jó sznobok módjára adunk az öltözködésre. Itt tényleg nem mindegy, milyen ruhában megy az ember harcolni! Az öltözék itt nem csak páncélként szolgál, hanem egyetlen energiaforrásunk is. Energiára sok mindenhez szükségünk van, ugyanis néhány fegyver és egyéb eszköz ezzel az energiával működik. Tanuljunk meg takarékoskodni vele, szeretnénk eredményesek lenni.

JETPACK

A hátunkra szerelt sugárhajtómű segítségével emelkedhetünk a levegőbe, az R1 gomb lenyomásával. A repülés csak rövid ideig tart, mivel a JETPACK a páncél energiáját használja. Használhatjuk egyszerű emelkedésre, de mivel ilyenkor is megmarad egy viszonylag erős kontroll a harcosunk felett, tetszőleges irányba el is mozdulhatunk. Két dologra kell nagyon figyelni, az egyik az elhasznált energia mennyisége (ez ugyan magától feltöltődik, de addig nem használhatjuk a többi energia alapú szerkezetet sem), a másik a JETPACK által gerjesztett hő, ami igen végzetessé tehet minket, ha a közelben valaki befog egy hőkövető rakétával.

Tapasztalt Tribes játékosok minden tűzharcot szinte végig a levegőből játszanak le (ha van rá mód), mivel így jóval nehezebb találatot kapni, és az a veszély sem fenyeget, hogy mellettünk becsapódó robbantó töltet repeszei okoznak sérülést.

SPIN FUSOR

Egy nagyon hasznos fegyver, robbanó, korong alakú lövedékeket használ, beltéri tűzharcokban talán a leghatásosabb. A fegyvereket az L2 gombbal süthetjük el. Nagy távolságból már nem érdemes használni, mivel a lövedék sebessége nem éppen a leggyorsabb, és a célpont amúgy is bármikor felemelkedhet a talajról.

CHAINGUN

Forgócsöves golyószóró (másnéven minigun). Nem túl erős, és nem túl pontos, viszont elég gyorsan elég sok golyót zúdít az ellenségre ahhoz, hogy az ne érezze magát biztonságban. Összehangolt támadásoknál, nagyobb távolságról figyelemelterelésre is kitűnően alkalmas. Épp levegőben tartózkodó célpont ellen is eredményesen használható, ha sikerült rálockolni, és ügyesen mozgunk, mienk a győzelem.

BLASTER

Ez a fegyver egy nagyon gyors, pontos és erős energiasugarat lő ki, és természetesen az ehhez szükséges energiát a páncélból nyeri. Alapvetően lassan mozgó, esetleg álló célpontok kilyuggatására alkalmas, mivel a szórása nulla, így egy gyorsan mozgó célpont ellen nem a legjobb. Maximálisan feltöltődött energiaszint mellett legalább 30 gyors lövést adhatunk le vele, ami nem kevés, bőven elég egy frag megszerzéséhez. A lövedékek érdekes tulajdonsága, hogy párszor lepattannak a falakról, mielőtt valamelyikbe végleg becsapódnának, úgyhogy a BLASTER is hasznos eszköz lehet beltéri mészárláshoz.

GRENADE LAUNCHER

A jó öreg, időzített gránátokat köpködő cső. Használata egyértelmű, és egészen biztosan mindenki számára ismerős. Hatótávolsága körülbelül 30 méter (magasról kilőve akár 100 is lehet), és ne nagyon célozgassunk vele, mert a lassú gránát ívelten repül. Ez is inkább zárt helyszíneken lehet hasznos fegyver, ugyanis a szabadban elég könnyű elkerülni a lassan pattogó gránátokat, elég csak felemelkedni. Egy épület lerohanásánál viszont érdemes az első sorban behatolóknak előbb jól teleszórni minden folyosót gránátokkal, és csak utána berohanni egy SPIN FUSORRAL a kezükben.

PLASMA RIFLE

Erős, pontos, viszont tetű lassú fegyver. Közvetlen találat esetén halálos, de ennek a valószínűsége majdnem nulla. Egy becsapódáskor robbanó plazma töltetet lőhetünk ki vele, tehát nem kell pontosan céloznunk, elég körbeszórni az ellenséget, hogy kellemesen ropogósra pörköljük. Használhatjuk kívül-belül, közelharcban viszont felejtsük el, ez kimondottan fedező fegyver.

LASER RIFLE

Azt hiszem ezt a „szereplőt" sem kell bemutatnom. Pontos, gyors, erős. Használatakor az R2 gombbal zoomolhatunk, és a LE-FEL gombokkal állíthatunk a zoom mértékén. Egyértelműen mesterlövész lelkületű egyéneknek ajánlott darab, az automata célzás nem is működik vele. ENERGY PACK felvétele után különösen erős sugarat képes lőni. Ajánlott felhasználás: távoli dombtetőn gubbasztva, sunyi módon, hidegen (2 személyre).

FUSION MORTAR

The big gun. Jókora lomha, fényes lövedéket enged útjára, ami elég hamar engedelmeskedik a gravitáció parancsának. Viszont ha jó helyre pottyan, a bekövetkező robbanás pusztító erejű. Használhatjuk lőállások, ágyúk, épületek ellen.

MISSILE LAUNCHER

Nagy hatótávolságú rakétavető. Csak akkor tüzelhetünk, ha befogott egy célpontot, amit úgy érhetünk el, hogy nagyjából a közelébe célzunk. A befogott célpont körül egy kör jelenik meg, ilyenkor már elereszthetünk egy rakétát. Hasznos fegyver, de ne közelharcban alkalmazzuk!

REPAIR PATCH, REPAIR KIT

Sérült páncélzatunk, épületek, járművek és önnön magunk gyógyítására szolgáló ketyerék, elég rájuk lépni, és már fel is vettük őket.

BASIC GRENADE

A Háromszög gombbal dobálhatjuk a gránátokat. Az alap gránát, nem más, mint egy alap gránát, ami robban, és ezzel okoz sérülést. Ilyen egyszerű :)

FLARE

Hőkövető rakéták ellen használható fényes, meleg gömb, enyhe gömbvillám beütéssel. Eltereli a rakéta „figyelmét" rólunk.

CONCUSSION GRENADE

Na ez egy érdekes darab. Nem igazán okoz sérülést, viszont hatótávolságon belül akkora a sokkhatás, hogy a szerencsétlen áldozat mindent eldob, ami nála van, még a frissen ellopott zászlót is!

MINE

Akna. Letesszük, otthagyjuk. Kis idő múlva robbanást hallunk. Igen, valaki túl közel ment hozzá. Ennyi.

REPAIR KIT

A Kör gombbal vehetjük elő, és a sérült egységre célozva, már meg is jelenik a gyógyító sugár.

INVENTORY STATION

Minden bázison találhatunk ilyet. Egy kerek platform, amire ráállva az előzőleg meghatározott felszerelést kapjuk meg. Hogy mit szeretnénk magunkon látni, azt a START gomb lenyomása után az INVENTORY fül alatt állíthatjuk be.

REMOTE STATION

A Kör gombbal aktiválhatjuk (amennyiben van nálunk ilyen). Egy apró INVENTORY STATIONT kapunk, tetszőleges pontra helyezve.

A kiépített automata ágyúkat is kicserélhetjük, csak a megfelelő BARRELL-el felszerelkezve mellé kell állnunk, és a Kör gombra megtörténik az átépítés.

REMOTE TURRET, REMOTE SENSOR

Ezen eszközök segítségével bevehetetlen védelmi rendszert alakíthatunk ki a bázis körül. Alapvetően a már meglévő ágyúk hatósugarának, és érzékelésének feljavításáról van szó. Ha az ágyúkat MISSILE csővel szereljük, és megfelelő helyekre telepítjük a fent említett eszközöket, az ellenség csak nagyon nagy veszteségek árán tudja majd megközelíteni a bázist, miközben nekünk egyszer sem kell lőnünk.

SATCHEL

A Kör gombbal tehetjük le, és ugyanazzal robbantjuk fel. Hatalmasat robban, a közelben mindent elpusztít. A gomb megnyomása, és a robbanás között eltelik egy másodperc, tehát fontos a megfelelő időzítés.

„MONGOOSE" GRAV CYCLE

Egyszerű utazásra alkalmas jármű. Fél méterrel talaj fölött lebeg, és elég gyorsan száguldozhatunk vele a dombok között. Az R1 gomb lenyomása aktiválja a BOOST-ot, de óvatosan bánjunk vele, mert a „fékek" nem az igaziak. A Háromszög gombbal FLARE-t lőhetünk ki abban az esetben, ha egy jó szándékú idegen rakétát küldene utánunk.

„PITDOWN" TRANSPORT

Kisebb csapat szállítására szolgál, automata ágyúval is fel van szerelve. Kellemesen lomha, viszont nagyobb magasságokba is emelkedhetünk vele.

„HAMMER" BOMBER

Egy ilyen bombázó üléséből elég súlyos csapást mérhetünk az ellenségre. Az R2 gombbal válthatunk célzó nézetbe, és az L2-vel dobálhatjuk a szeretetcsomagokat. Mindenkinek ajánlom figyelmébe.

„DINGO" FIGHTER

Gyors vadászgép, két BLASTER-rel felszerelve, amiket az L2-vel süthetünk el. Felderítésre is kitűnően alkalmas.

A járműveket a VEHICLE STATION-ökön szerezhetjük be. A START gomb lenyomása után a VEHICLE menüben kiválasztjuk, amit szeretnénk, majd a kis kerek platformra állva a járművet elénk varázsolják. Beszállni úgy kell, hogy a JETPACK használatával a pilótafülke fölé emelkedünk, majd belepottyanunk az ülésbe. Kiszállás az L1 gombbal.

Egyszerre csak három fegyver lehet nálunk. Ha viszont valamelyiket egy újra szeretnénk cserélni (és nincs a közelben INVENTORY STATION, viszont találtunk egy megfelelő fegyvert), csak lépjünk az új fegyver mellé, válasszuk ki azt, amelyiket le akarjuk cserélni, és nyomjuk meg a SELECT gombot.

Domboldalon lefelé haladva (gyalog) alkalmazhatjuk az ún. SKIING technikát, ami annyiból áll, hogy a JETPACK szakaszos működtetésével a lehető legtöbb ideig a levegőben maradunk, miközben folyamatosan haladunk előre. Ilyenkor szinte lesiklunk a domboldalon, az eredeti sebesség többszörösére gyorsulva.

Érdemes a JETPACK használatát gyakorolni. Alapvetően kétféle módon használhatjuk, attól függően, hogy magasra vagy távolra szeretnénk jutni. Az első esetben egyhelyben állva, egy kis ugrással rásegítve tehénkedjünk a gázra, és a lehető legkevesebbet babráljunk a bal karral, csak akkor mozduljunk el oldalirányban, ha már majdnem a becélzott szinttel egy magasságban vagyunk. Ha a mozgásunkat szeretnénk gyorsítani, futás közben adjunk egy határozott, folyamatos gázt, ilyenkor megemelkedünk, de tovább haladunk előre. Körülbelül addig nyomjuk, amíg az energia egyharmada elfogy, utána hagyjuk egy pillanatra töltődni, majd kb. negyedeket elfogyasztva pumpáljuk addig, amíg teljesen le nem merül (majdnem ugyanaz, mint a lesiklás, csak kicsit nehezebb). A feltöltődésig kénytelenek leszünk futni, de közben már megtettünk a levegőben 100-150 métert.

FREAK

Kingdom Hearts - Végigjátszás - befejező rész

HALLOWEEN TOWN

A soron következő világ talán nem ismert olyan széles körben, mint a többi rajzfilm. Tim Burton Karácsonyi lidércnyomás című művébe kerül Sora és csapata, és hasonlóan az előző világhoz itt is különleges alakot vesznek fel. Bizarr és horrorisztikus beütésű Sora, Donald, Goofy trió érkezik Halloween Town-ba. A világ bejáratánál rögtön szörnyalakokkal találkozol, de ezek ezúttal nem támadnak meg, tehát nyugodtan mászkálhatsz, legalábbis egy darabig. A közelben találsz egy laboratóriumot, keresd meg. Bent egy hosszabb jelenet jön Dr. Finkelsteinnel no és társával Jackkel. Ők ketten éppen egy kísérleten dolgoznak, melynek lényege: hogyan lehet előállítani egy szívet azok számára, akiket Heartless szívtelenné tett? A szív előállítása viszont bonyolult manőver, szükség lesz hozzá hozzávalókra! Meg is lenne mindegyik, csak memory, azaz memória nincs. Ez viszont a doki egyik korábbi kísérleti alanyánál, Sally-nál van, őt kell tehát megtalálni. Segítségedre lesz ebben Jack is, aki ideiglenesen a csapat tagja lesz. Hagyd itt a labort (a könyvespolcon van egy lap Micimackóhoz) és keresd meg a temetőt (Graveyard – ha a labor bejáratát szemből nézzük, akkor jobbra találod), közben ügyelj a szörnyekre, mivel ezek a kelletlen vendégek is megjelentek a városban. A temetőben egy csomó szörnyet kell kiírtani, viszont ha ez sikerült, megjelenik Sally. Megkapod tőle a Forget-me-not nevű cuccot, aztán mehetsz vissza a dokihoz – lesz egy jelenet három kis gonosztevőről. Beszélj tehát a doktorral, kiderül, még egy hozzávaló kell, a "surprise" azaz a "meglepetés". Azt viszont csak a polgármester tudja, hogy hol lehet szerezni. A dolog után jön egy bejátszás a város főgonoszáról. Mehetsz vissza a temetőbe, ahol is vizsgáld meg a koporsót, így eljuthatsz egy újabb helyre. A síroknál megtalálod a polgármestert. Nem úszod meg feladat nélkül! A sírokból egy szellem száll fel, vizsgáld meg a sírokat abban a sorrendben, ahogy a szellem elhagyja őket, tehát elsőnek azt, amelyikből először távozott stb. Az eredmény hatására a közelben álló tök szétpukkan és benne találsz egy dobozt, abban pedig a Jack-in-the-box nevű cuccot. Szaladj vissza a dokihoz, aki megcsinálja a szívet, ám a három kis gonosz törpe elrabolja azt. Most meg kellene találni őket, siess utánuk a térre. Hiába, sajnos eltűntek. Szerencsére Jack időben észbe kap és megbízza Zerot (Sally barátja), hogy kövesse a három lurkót. Keresd fel a temetőt, jön egy bejátszás Zeroról, meg a trióról. Újra használd a koporsó rejtetett titkos átjáróját, majd a tök másik oldalán keresd meg az újabb átjárót is. Egy domboldalon találod magad, tele tökökkel, erre járt a hármas is a káddal. Ha egy tököt rádobsz az egyik platformra az eltűnik. Ezt tedd meg, aztán a domb tetejének közelében vizsgáld meg a kisebb sírt, erre megnyílik az út tovább. Szaladj át a hídon az Oogie's Manorba – ha beleesnél a zöld trutyiba, akkor a térnél kezdenéd újra a kalandot, tehát vigyázz. A főgonosz kastélya előtt vagy. Nyisd ki a nagy ajtót, egy platformot találsz szemben. Dobj rá egy tűzlabdát, erre elkezd le és fel repkedni. Nincs más hátra, mint a tetejére ugrani, így elérhetővé válik fent a továbbvezető út. Az se baj, ha fel van szerelve a High Jump, úgy könnyebben fog menni az ugrás. Szaladj végig a hosszabb úton, majd pattanj fel a lépcsőn. Fordulj jobbra és némi séta után egy ajtóhoz jutsz (Evil Playroom). Odabent vár a három lurkó, de szerencsére nem túl erősek, nem igazi főellenségek. Apritsd fel őket, aztán belátják, hogy nem cselekedtek valami jól, mellesleg egy mentőhely is megjelenik. Mielőtt elhagynád a szobát nézz be az egyik sarokba, ugyanis ott egy szerkezet, no meg egy kapcsoló is, amit feltétlenül nyomj kapcsolj át. Mehetsz ki, nézz egy kicsit szét. Lent ugyanis találnod kell egy kisebb, szigetszerű platformot, oda kellene leugrani. Különös ismertetőjele, hogy egy nagyobb sötét barlang terpeszkedik rajta, illetve egy zöld ajtó is ott van. Az imént még zárva volt, de ha átnyomtad a kapcsolót a szobában, akkor már nyitva van. Mögötte találod a főellenséget is, tehát csak akkor lépj be oda, ha úgy érzed készen állsz. Oogie Boogie már vár rád. Mivel lenyeli a szívet, nem marad más hátra, mint a harc. Ez trükkös lesz és ha nem figyelsz kemény is! A lényege, hogy Oogie fent mászkál, míg te lent vagy a veremben. Közben folyamatosan támad mindenféle csapdával, melyeket ki kell kerülni. Odalent láthatsz színes kapcsolókhoz hasonló gombokat, melyek időnként világítani kezdenek. Mikor világítanak megnyomhatsz egyet és az a platform, amelyiken állsz felemelkedik Oogie-hoz. Igen ám, de vigyázni kell, mert Oogie folyamatosan mászkál és ha rossz platformot választasz, akkor nem lehet megütni, csak esetleg varázslattal támadni, ezt egyébként lent is megteheted. Végül is ha meg tudod ütni elég jól lehet sebezni, csak mérgesítő, hogy gyógyítani is fogja magát. Mikor legyőződ nem szabadulsz meg tőle végleg, ugyanis mikor hőseink elhagynánk a helyet meghízik (összeolvad a Heartless-szel). Ebben a közdelemben be kell járnod Oogie testét és megsemmisíteni a rajta található fekete gömböket. Ha mindegyiket elintézed, akkor győztél. Vigyázz a feléd haladó tűzlabdákra, no és a szörnyekre is, utóbbiakra azért, nehogy leess a szűk platformokról. Sokat kell ugyanis ugrálni és egyensúlyozni, ami a kiborító kamerakezelés miatt igen nehéz. A végén Sora lezárja a Keyhole-t, valamint kap Jacktől egy új fegyvert.

NEVERLAND

Egy hosszabb bejátszás jön. Rikunál van Kairi és a kalózok segítségével csapdába ejti Sorát. Hőseink így a hajó zárkájában landolnak Lent a csapat megismerkedik Pán Péterrel. Közösen kellene a kissé beképzelt fiúval kijutni innen. Magyarul csatlakozik hozzánk. Mikor megkapod az irányítást, menj át a másik szobába. Itt már találsz néhány szörnyet is, melyek ellen Pán Péter nagyon jól harcol, így érdemes a csapatban tartani. A szobában keresd meg a létrát és mássz fel. A jobb oldalon nyitva az ajtó, arra felé vedd az irányt. A padló közepén egy lyukat találsz, ugorj bele. Egy szürke szobába érkezel, melynek túloldalán találsz egy létrát. Ott mássz fel. Jön egy hosszabb bejátszás. Pán Péter kicsi tündére, Tink megtanítja a csapatot repülni. Mondjuk ez Donaldnak még nehezen megy. Riku és a Kapitány eközben beszélgetnek. Riku elmondja, hogy megtalálja az utat, mellyel visszaszerezheti Kiari szívét. Közben a Kapitánynak jelentik, hogy Soráék megszöktek. Vált a kép, megint a csapatot láthatjuk. Tink felhívja a figyelmet Wendy-re, akiről az előbb Riku beszélt... Kisebb beszélgetés után arra is fény derül, hogy Kiari is ott van! Am ekkor valami kiderül, így oda kell, most eljutni. Ha körülnézel a szobában láthatod, hogy fel lehet ugrani. Így egy folyosóra kerülsz. A jobb oldali és a felső ajtó zárva – azért nézd meg őket. Balra a szobában találsz egy mentőhelyet. Ott ments, aztán tedd be Donaldot és Goofy-t a csapatba. Az ajtónál ott egy zöld Trinity, azt aktiváld, így egy létra hullik le a magasból. Azon kell felmászni. A Kapitány szobájában egy bejátszás jön. Rikunál van Kiari és egy fekete Sorát bocsát rád. Ez végül is főellenségnek számít. Kezd el sorozni. Odáig nem is lesz baj, míg nem hív néhány havert, amiket ugyan könnyű leverni, de mégis idegesítők. Így mikor megjelennek azonnal verd le őket. Itt most sokat számít, ha beteszed abilitynek a HP Scant. Egyébként megfelelő fejletségi fokon nem okozhat gondot a legyőzése. Ha gyengébb lennél ajánlom Pán Pétert! Miután legyőzted nézd meg az ajtóval szemben a padlót. Egy ponton ott van egy kisebb repedés. Azt vizsgáld meg. Nocsak, egy titkos lejáró! Ráadásul ott van Wendy! Peter kiáll a csapatból, te pedig menj vissza a Kapitány szobájába. Tehát ki az ajtón, lefelé, balra aztán fel. Most már nyitva lesz az az ajtó, melyen az imént Riku távozott. Kint lesz a Kapitány. Csapdába ejti Sorát és meg akarja etetni egy krokodillal. Még szerencse, hogy hősünknek idejében eszébe jutnak Pán Péter szavai, így sikerül neki elrepülni. A dolog után a gyógyító varázslatod szintet lép és csapatot is választhatsz. Végre tudsz repülni, csak nyomogasd a Kört, leszállni a Négyzettel lehet. Jó bevéded magad túz ellen, mert kelleni fog? Először is verd le az ÖSSZES szörnyet, aki itt repked meg mászkál. Ha ezzel megvagy jön egy bejátszás, melyben Pán Péter elócsalogatja a Kapitányt. Hogy ez jó vagy sem azt nem tudom, mindenesetre meg kell vele küzdeni. Nem olyan szörnyű nehéz, csak vigyázz a robbanós támadására. Mikor elrepül akkor te is próbáld követni, de mikor leszáll sorozd keményen. A Kapitány végül is a vízben landol, krokodilja közelében -:) Megkapod az újabb Ansem Reportot és egy hasznos ability-t Sorának. Pán Péter és Sora elrepülnek a toronyhoz, így most ott kell keresgélni a továbbjutáshoz a megoldást. Egyébként egyszerű a dolog, reppenj fel és nézd meg a Big Ben oldalait. Egy kivételével mindenhol 12 órára vannak beállítva a mutatók. Az egy helyen repülj a nagymutatóhoz, jelöld ki aztán ütésekkel szépen állíts be 12 órát. Előjön a Keyhole, amit Sora eltüntet, így ez a világ is meg van oldva.

KÖZELEG A VÉG

Egy bejátszás következik. Sora és Riku még kicsi fiúk. Érdekes dolog derül itt ki Rikuval kapcsolatban. Megint vált a kép, de most már a jelenben vagyunk. Malaficent felébreszti Rikuban az igazi erejét. Közben Pán Péter és Wendy búcsúznak, Sora meg kap egy csomó mindent. Először a Tinker Summont. Aztán egy újabb fegyvert, na meg egy új ability-t is. Utóbbi a Glide. Ezt Neverlanden kívül mindenhol tudja használni. A lényege, hogy ugrás után a Kört megnyomva lebeghetünk egy darabig. Sok-sok elérhetetlen helyet lehet így feltárni. Menj ki a térképre, a csapat tart egy kis megbeszélést. Traverse Townba kellene visszamenni Cidhez. Ám újabb küzdelmek is megnyíltak a Coliseumban. Ez a Hercules kupa. Ha teljesíted, akkor megtanulod aktiválni a sárga Trinity-ket. Így ezt a tudásodat felhasználva Phil előtt megnyithatsz egy titkos helyet, ezzel pedig teljesítheted a Coliseum világát, hisz ott a Keyhole! Mondjuk nem lesz könnyű, mert Clouddal, sőt a legvégén még Herkulessel is meg kell küzdeni. Travers Townban keresd tehát meg Cidet. Miután beszéltél vele egy visszaemlékezés kezdődik. Kairi-nek mesél (talán) az anyja, a sötétség születéséről és a világossággal folytatott harcáról. Közben Cid is visszaérkezik és elkészíti a hajót. Jó alaposan készülj be, mert jön az utolsó pálya.

HOLLOW BASTION

Először repülj Neverlandhez, majd onnan tovább Hollow Bastionba. Egy rövid beszélgetéssel indul a szint. Indulj el a kastély felé, az ugrálásnál sokat számít ha használod a Glide ability-t, úgyhogy szereld fel! Fél úton jön egy kis jelenet, melyben Riku és a Szörnyeteg (a Szépség és a Szörnyetegből) beszélgetését, majd rövid összecsapását nézheted végig. A Szörnyeteg szerelme (Belle) eltűnt és azért jött ide, ám Riku elbánik vele, még szerencse, hogy Sora közbelép. Ám most meglepő dolgok történnek. Riku szerint az igazi Keyblade mester nem Sora, hanem ő! Ezt beigazolva a Keyblade átáll Riku oldalára. Sorának csak egy gyerekkori fakard jut. Donald és Goofy is elhagyja Sorát, hisz nekik az a feladatuk, hogy a Keyblade-et kövessék. Egyedül csak a Szörnyeteg marad itt, aki csatlakozik Sorához, hisz ő nem adja fel! Állj szembe a szakadékkal (onnan jöttél) és ha jól figyelsz láthatod, hogy egy platform járkál le és föl a bal oldalon. Ugorj rá, majd a következőre. Így eljutsz a kastély kapujához. Itt megérzed a fakard hátrányát, azaz semmire sem mész vele a szörnyek ellen! Mivel szemben az ajtó zárva van, fordulj jobbra. Vizsgáld meg a világító micsodát, ami elvisz egy újabb helyre. Az új barlangban ugorj bele az első gömbbe. Az egy mentőhelyhez teleportál. Szépen nézd végig a falat, mivel az egyik helyen kitörhető a Szörnyeteggel, csak nézd meg mikor jelenik meg a Call (a menüben legalul). A túloldalon állj be a gömbbe, így egy újabb helyre kerülsz. Ez már egy kicsit bonyolultabb lesz. Rögtön a bal oldalon kitörheted az ajtót, bár ez nem olyan fontos. Egy labirintus előtt állsz, melyet kapcsolókkal lehet állítani. Először kapcsold át rögtön a bal oldalit, amit a falon találsz. Aztán mehetsz a következő kapcsolóhoz, azt is nyomd át. Mehetsz tovább, újabb kapcsoló, újabb megnyíló kapuval és újabb kapcsolóval. Ez megnyitja a tovább vezető utat a buborékhoz. Az új helyen rögtön egy kapcsolóhoz érkezel, ami liftet működtet, ami felvisz egy magasabb szintre. A változatosság kedvéért ott is találsz egy kapcsolót, mellyel egy szerkezetet kapcsolhatsz be. Most a játék közli veled, hogy menj vissz a kastélyba. Köszi! Ezt lépést inkább nem jellemzem, mert iszonyú hosszú. Ráadásul már megint bajlódni kell a kapcsolókkal – szerencsére most mát valamivel egyszerűbb lesz a dolog. A kastélyban az imént még zárt ajtóhoz menj, most már bemehetsz. Egy bejátszásban láthatunk néhány érdekességet. Például azt, hogy Kairi mellett sok lány van még fogságban itt: Hófehérke, Jasmine stb. Malificent megnyitja a Keyhole-t. Sajnos a Szörnyeteget átverik, így egyedül maradunk Rikuval, no persze nem számítva Donaldot és Goofy-t. Szerencsére ők visszaállnak, ez már csak azért is jó, mert így megmentik Sorát. Főhősünk ráadásul visszanyeri a Keyblade-et is, a gond csak az, hogy meg kell küzdeni Rikuval. A fő baj vele, hogy elképesztő gyors. Egyébként egyáltalán nem olyan veszés elintézni. No, meg tartsd szem előtt, hogy ha a HP-d lemegy kb. a felére azonnal gyógyíts! A végén megtanulod a fehér Trinity használatot, no meg a Szörnyeteg is visszaáll a csapatba. Szaladj fel a lépcsőn és balra keresd meg a könyvtárat. Bent vedd fel a piros könyvet és tedd a folyosó végén található könyvespolcra, ott ugyanis hiányzik egy piros könyv. Sétálj fel a lépcsőn. Menthetsz (vedd ki a Szörnyeteget a csapatból, mert hamarosan Trinity-t kell használnod; pld. rögtön itt a mentőhely mellett van egy Trinity), egy könyvet kapsz, ha használod, A betűs), de fontosabb a könyvespolc az asztalnál, ott ugyanis kivehetsz a sorból egy zöld (6-os számú) könyvet. Az asztalon is lesz egy könyv (ez egy T betűs), ezt tedd a T-s sorba. Elmozdul a polc és egy gomb kerül elő mögötte. Nyomd meg és kinyílik az ajtó. Egy fura terembe érsz, ahol lesz néhány feladatod. Mindegyik után lent megjelenik egy emblémadarab. Miután megcsináltad a négy feladatot, ugorj le és szedd össze őket.

- Először is fordulj jobbra és a bikafejű szobornál keresd meg a piros Trinity-t és aktiváld.
- Gyűjtsd meg a szobában az összes gyertyát.
- Az egyik szobor mellett találsz két köcsögöt, törd össze őket.
- Most már eltolhatod a szobrot, méghozzá balra.

Ha összeszedted a négy emblémát a középső ajtót is kitudod nyitni.

Egy bejátszás következik, melyben Rikut megkíséri a sötétség. Mivel gyengébb a szíve, mint Sorának ezért nem lehetett az övé a Keyblade. Ezért most minden erejét fel akarja használni Sora ellen. Mikor visszakapod az irányítást, menj előre a lifthez. Ne használd őket, hanem fordulj balra és menj ki. A kapcsold át a piros színű kristályt, aztán hívd le a liftet. Egy óriási lebegő platformhoz jutsz, ami elindul veled. Közben szörnyek jelennek meg. Verd le őket, mert addig nem mozog a lift. Ha végeztél velük kapcsold be a liftet a középen lévő kristállyal. Megérkeztél, ha gondolod használhatod a kék Trinity-t. Ugorj le, majd be az ajtón. Megint csak egy lifthez érkeztél, ez majd fel visz egy szintet. Folytasd az utat az egyetlen lehetséges irányba, majd kapcsold át a kristály kapcsolót, így újabb liftezés vár rád. Egy olyan helyre érkeztél, ahol el kellene mozdítani két nagy követ. Az elsőt még egyszerű, a kapcsolót a művelethez a az egyik oldalon találod. Ezután irány be a kisebb ajtón, majd végig a folyosón. Kijutottál a kristályhoz – ezzel ereszteheted le a másik tömböt –, de előtte még nyírd ki a szörnyeket. A kristály eltünteti a tömböt, így feljebb tudsz menni. Ott fent megint egy kristályt találsz, amit átnyomva megint mozdul a tömb és megint tovább mehetsz. Nem fogjátok kitalálni mi jön! Újabb kristály kapcsoló! Mintha a készítők kezdtek volna kifogyni az ötletekből, mert ez a végére már nagyon unalmas lett. Visszatérve azonban a lényegre, gyere le egy szintet (az előző kapcsolóhoz) és oldalt találsz egy bejárót. Szaladj ott végig és ha belépsz a terembe, jön egy bejátszás. Riku és Malificent tervezgetnek, Riku közben kicsit megváltozott, valószínűleg egyesült az imént látott csuklyás alakkal. Malificent megnyitotta a sötét világba a Keyhole-t, Riku pedig megkapja a sötét Keyblade-et. Sétálj egy kicsit előre és jön az összecsapás Malificenttel. Ez egy hosszú küzdelem lesz. A boszorka elkezd repkedni egy platformon és közben szörnyeket ereget rád. Ezt platformot kell ütni, addig amíg le nem esik. Mikor ez megvan ugorj oda hozzá és üsd, ahogy csak tudod! Ezután újra felszáll, elereszt pár szörnyet és kezdi elölről a folyamatot. Újdonság csak akkor jön, mikor már kicsit kevesebb a HP-ja. Ilyenkor olyan kemény támadásokat csinál, ami leveszi a fél HP-dat, tehát azt mindig tartsd jó magasan! Egyébként inkább türelmesnek kell lenni ebben a harcban, mint erősnek. A végén Donald megtanulja a Cheer abilitit és kapsz egy Ansem Reportot. Végre-valahára egy mentőhelyet is kaptál, szükség lesz rá. Szaladj bele a sötét teleportba és mehetsz tovább – de előtte szereld fel az Ars Arculum ability-t, ez ugyanis egy támadás – jó, ha Etherrel rendelkezel. Jön egy jelenet, melyben Riku átváltoztatja a sérült boszit egy elég nagy sárkánnyá. No ez már egy keményebb küzdelem lesz! A legfontosabb, hogy folyamatosan tegyél magadra Aerot. Ez ugyanis nagyszerű védelmet ad a támadásaival szemben. Innentől kezdve igazából nem nagyon tudok mit mondani, mert az MP és HP töltők mennyiségén múlik a siker, no meg a fejletségeden. Próbáld a kemény támadásokat kikerülni. Mivel csak a fejét tudod ütni, ezért nagyon kell vigyázni. Miután győzöl, menj ki a rózsaszínű teleporton (mentsis!), készülj, mert jön az utolsó összecsapás! Keresd meg Rikut és küzdj meg vele! Kemény lesz! Ne használj varázslatot, mert nem sebzi. Amikor megtámadd, próbáld meg blokkolni, persze ehhez kell a Guard ability. A legjobb támadásidat vesd be és próbáld kikerülni a keményebb varázslatait. Ha ügyesen harcolsz és idáig eljutottál, akkor már nem okozhat gondot!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

„Három Gyűrű ragyogjon a tünde-királyok kezén,
Hét a nemes törpök jussa, kinek háza cifra kő,
Kilencet halandó ember ujján csillantson a fény,
Egyet hordjon a Sötét Úr, szolganyáját terelő,
Mordor éjfekete földjén, sűrű árnyak mezején.
Egy Gyűrű mind fölött, Egy Gyűrű kegyetlen,
Egy a sötétbe zár, bilincs az Egyetlen,
Mordor éjfekete földjén, sűrű árnyak mezején."

(SHIRE) MEGYE

(Bag Ends) Zsáklak falain belül vághatunk neki életünk legnagyobb kalandjának, kellemes furulyaszó kíséretében. Kalandnaplónkba máris két megoldandó feladat került bejegyzésre, miszerint: találjuk meg Zsáklak tulajdonlapját és kézbesítsük azt az új tulajdonosnak Tarisznyádi-Zsákos Lobéliának (Bywater) Morotvára. Lépjünk az ablakon beáradó napfénybe, majd nyomjuk be a jobb oldali irányítókart és forduljunk szembe a napsugarakkal, mikor már eléggé feltöltődtünk a látványtól, váltsuk vissza a nézetet és nyissuk fel a szobában található íróasztalt (X) és tegyük el az így megszerzett bejárati ajtókulcsot. Botunkkal bontsuk meg az uralkodó összhangot és verjünk szét, amit csak lehet, mert így némi táplálékhoz juthatunk, ami a későbbiekben még a hasznunkra lesz. Az itt található ládát még nem tudjuk kinyitni, de ez egyelőre nem is fontos. A nappaliból menjünk át a hálóba, ahol a szekrényben egy álkulcskészletet találunk, minek segítségével kinyithatjuk (fekete gomb) a lezárt ládákat. Az előszoba végében álló hatalmas ládába jól kapaszkodjunk bele (X) és húzzuk el, mert mögötte egy gomba rejtőzik. Már csak a vendégszobába kell bekukkantani, ahol a láda előtt lévő dobozokat megmarkoljuk (X), majd ezeket odébb rakva máris hozzá férhetünk a ládában rejtőző értékes papiroshoz. A már megszerzett kulccsal nyissuk ki a bejárati ajtót és lépjünk rá az útra.

Ezen a gyönyörű őszi napon látogassuk meg (Gamgee) Csavardi szomszédot a házunktól jobbra. (Sam) Samu otthonában törhetünk-zúzhatunk, sőt még a szekrényekben és ládákban is kutakodhatunk, minek eredményeként újabb gombákhoz és petárdákhoz juthatunk hozzá. Felhívom a figyelmet, hogy ezzel a magatartással igen komolyan lerontjuk a lelki tisztaságunk szintjét. Miután kifosztottuk barátunk és útitársunk otthonát induljunk le a folyóhoz, a két magas épület irányába. Az egyik ilyen magtárként funkcionáló épület tetejéről egy darázsfészek csüng lefelé, amit – miután legyőztük a bátran küzdő méhecsekt – négy ködobással megszabadíthatunk felesleges lépes méz készletétől. Beszéljünk Hal-lel, aki a folyóparton „csirkézik" és arra kér minket, hogy hozzuk rendbe a kis ördögfiókák által tönkretett szélkakast. Mászunk fel az épület oldalának támasztott létrán a tető peremére, ahol gazdagabbak lehetünk egy vekni kenyérrel, ám ha átugrunk a szemben levő ház tetejére, akkor egy újabb adag petárdát találunk. A tetőről vegyük célba a kövünkkel a szélkakast, majd egy pontos dobás után fogadjuk el a friss tojást, mint a jól végzett munka jutalmát. A földről szedjük fel a fémszegecset, ami a szélkakas javításkor hullott alá. Ugyanitt megcsapkodhatjuk az almafát a botunkkal, ami hálából minden csapás után egy almát ejt a fűre (max. 7db.). De mielőtt még továbbállnánk, nézünk be a magtárba és vegyük magunkhoz a zsáknyi takarmányt. Ha ütközben a kupacokba rendezett avart szétrúgjuk, szinte minden esetben egy gombához jutunk. (Hobbition) Hobbitfalva határában áll Ted Sandyman vízimalma, ahol a következő küldetésünket kapjuk. A malom használhatatlanná vált az oly fontos fémszegecs eltűnésével. Mivel mi már azt előzőleg megtaláltuk, már csak annyi marad a feladatunk, hogy beszereljük a malom oldalában látható fogaskerekek közé, és a kart meghúzva, beengedjük a vizet. Meg is kapjuk érte Tedtől a jussunkat, egy gomba képében. Nézzünk be Milohoz is, aki sertéstenyésztő és nagy gondban van, mert malacai szétszaladtak a kertben és ő képtelen egyedül visszaterelni mindet az ólba. Mindenek előtt töltsük fel az üres vályút a magtárban szerzett takarmánnyal, és egyesével gyűjtsük be a röfiket, akik a kajának köszönhetően most békésen csemegéznek. Milo telke mellett áll egy fa, amire felmászva petárdákat találunk és ugyanit a már jól bevált módszerrel mézet is szerezhetünk. Ha már mindenki problémáját megoldottuk, akkor itt az ideje, hogy átugorjunk Morotvára.

A Zöld sárkány fogadóban kezdjünk, ahol Samu állítása szerint Pipin és Trufa vár minket, hogy együtt látogassunk el Zsizsik gazda földjére. Mi inkább keressük Rose társaságát, aki megbíz minket egy hordó felkutatásával és a pult mögé görgetésével. A hordót a bejárati ajtóval szemben állva, tőlünk jobbra találjuk néhány doboz mögött. A segítségért egy ezüst étkészlet üti a markunkat. Az ivó összes karakterével beszélgessünk, mert érdekes információkat közölnek a környékről és a mostanában előforduló ijesztő eseményekről. Miután kijöttünk a Zöld sárkányból, menjünk a tér szélén álló bódéhoz, ahol Angelica néhány kérdés után egy tojást ad nekünk. Nézzünk be Fatty házába, aki isteni pitéket sütne, ha meglennének a hozzávalók. Szerencsére csak tojásra és mézre van szüksége, ha mi megadjuk neki, amit szeretne, akkor hálából választhatunk, hogy vándorbotját vagy gyógyító csodaszerét visszük magunkkal. Ha itt jobban szétnézünk, akkor felvehetünk egy rohadt almát és a már sokat emlegetett vészharang hiányzó nyelvét. Morotva határán, egy padon ül a Megye postása és erősen fájlalja öreg csontjait. Azt állítja, hogy a gyógynövényből főzött tea sokat segítene köszvényes testén (és talán a zöld hályogján is). Tehát elhagyva Morotva határát keressünk a vadonban négy gyógynövény csomót. Az első növényt a kis híd előtt balra letérve az útról, a sziklákon átkapaszkodva találjuk meg. A másodikat a hídon álló figurától kapjuk, miután beszélgettünk vele. A harmadik jobbra a méhkaptáros fa mögötti részen található. A negyedik pedig a nagy kiszáradt fatörzs belsejében bújik meg. A gyalogút végén ismét találkozhatunk a két bajkeverővel, akik éppen Zsizsik gazda termését készülnek megdézsmálni. Itt kigyakorolhatjuk a támadás és védekezés trükkjeit, a területet őrző kutyákon. Nem kell aggódni, ha elkapnak minket, mert minden esetben szabadon ereszt a gazda. De ha ügyesek vagyunk, akkor akár négy gombával is gazdagodhatunk. A dézsma után induljunk vissza Morotvára, ahol az öreg már nagyon várja a gyógyító növényeket, adjuk is oda neki mindet mihamarabb. Most irány a falu legnagyobb házában élő Lobelia, aki máris harangozással bíz meg bennünket, amit az előzőekben elrakott harangnyelvvel simán meg is oldhatunk a falu főterén álló vészharangnál. Ezek után már átadhatjuk Zsák-lak papírjait az asszonyságnak. Most már csak annyi dolgunk maradt, hogy az otthonunk nappalijában található ládából magunkhoz vegyük a Gyűrűt és a ház kulcsát és leadjuk Csavardi mesternek. Lobelia háza melletti folyópartrészen horgászik Milo, aki a felajánlott kukacos almáért cserében, ad néhány törp-gránátot.

Hazaérve a még ki nem nyitott ládából elővéve az Egy Gyűrűt máris kezdetét vette a Gyűrű útja (Rivendell) Völgyzugolyba. Kilépve az ajtón már esti fények fogadnak, ezért induljunk is rögtön a Csavardi házhoz. Sajnos a fekete lovakon vágtató Nazgulok előbb érkeznek, de Tata talpraesettségének köszönhetően nyerünk némi időt. Miután távoztak a lovasok, beszéljünk az öreggel, aki elmondja nekünk, hogy Samu és a többiek Zsizsik gazda farmján várnak ránk. Adjuk át neki Zsák-lak kulcsát és óvatosan – a Fekete Lovasokat kikerülve – induljunk a falu határa felé. Sajnos távozásunk mégsem megy annyira simán, mert a falu kapuja tönkrement és a javításhoz szükségünk lesz egy új zsanérra. Szerencsére a szomszédos vízimalom padlóján épp hever egy, ezt felvéve, máris elháríttuk az akadályt utazásunk megkezdése elől. Amint Morotvára érkezünk átéljük életünk első farkastámadását, ám így módunk nyílik megismerkedni a méz harci felhasználásának előnyeivel. A támadás helyszínétől nem messze egy tömör sziklatömb áll, amit megközelítve a Gyűrű eszeveszett forgásba kezd. Ez két dolgot jelenthet, vagy Nazgulok vannak a közelben vagy egy bűbájjal elrejtett kaput kell keresnünk. Ha felhúzzuk a Gyűrűt, hamar felfedezzük a szikla oldalába nyitott bejáratot. A barlangban hemzsegnek a patkányok, de van itt néhány láda is, amikből kenyeret és petárdát zsákmányolhatunk – ha nagyon nem megy, akkor ne erőltessük ezt a részt. Elhagyva Morotvát a második hidacska után rögtön jobbra fordulva, a Gyűrű segítségével egy újabb mágikus bejáratot találhatunk, ám a barlangban tett látogatás szintén fakultatív. Menjünk tovább a Zsizsik farm irányába, ahol a harmadik híd előtt egy Fekete Lovas állja el az utat. Az Egy Gyűrűt az ujjunkra húzva kövessük a folyó partvonalát, és észrevétlenül kerüljük ki az őrt. A gyűrű viselésének idejét mindig próbáljuk a lehető legrövidebbre szabni. Ha szerencsésen megérkezünk a megbeszélt helyre, akkor hamarosan négy főre bővül kis csapatunk, és már indulhatunk is az Öreg-erdő meghódítására.

(OLD FOREST) ÖREG-ERDŐ

Miután Zsizsik gazda szekerén elvitte kis csapatunkat a bakvári révig, és azon szerencsésen átkeltünk, kénytelenek leszünk a veszélyesebb és titokzatosabb Öreg-erdőn átvezető utat választani. Az erdő rosszhírének megfelelően már az elején igen nyomasztó dolgok történnek velünk: barátaink eltűnnek a cseppet sem barátságos rengetegben, így egyedül kell a keresésükre indulnunk. Az erdő rosszindulatú fái valóban változtatják a helyüket, aminek eredményeként ösvényeket zárnak el és újakat nyitnak meg. Utunkat néha pókok és erdei lidércek keresztezik, akik ellen jó harci stratégia, ha egy ideig csak védekezünk, és utána kontrázunk. Leghatékonyabban úgy tájékozódhatunk az erdő útvesztőjében, hogy amerre elhaladunk összetörjük az útmentén található színes gombákat és üreges fatörzseket, így ha ép egyedeket látunk, tudjuk hogy arra még nem jártunk. Jó tudni, hogy a zöld gombák mérgezőek, ezért inkább kővel dobjuk szét a szerencsétleneket, ám ha mégis megmérgeznek, erdő szerte találhatunk Athelas leveleket, amik azonnal meggyógyítanak minden típusú mérgezést. De nem kell aggódni, ha türelmesen és körültekintően haladunk, mindenkit sikerül majd megtalálni, sőt még Ted Sandymant (a vízimolnár) is kiszabadíthatjuk a pókok lábai közül, aki hálája jeléül egy kapcsolókart ajándékoz nekünk. Ahol mentési akcióra kerül sor, ott minden esetben találhatunk pókfészket, amit lehetőleg már az elején semmisítsünk meg, így vágva el az utánpótlás lehetőségét, rusnya ellenfeleinktől. Előbb-utóbb megtaláljuk a kivezető utat is, amit egy nem működő vaskapu zár el. A nagy feketepók legyőzése után használjuk a kapcsolókart az ajtó melletti szerkezetbe illesztve és máris szabad az út az erdő további részei felé.

Megtörtént az, amitől utazóink a legjobban tartottak, hiába is próbálták elkerülni a rosszhírű területet, az Erdő mégis felülkerekedett és (Withywindle) Fűztekeres gonoszhírű völgyébe vezette őket. Természetesen bekövetkezett az elkerülhetetlen Pipin és Trufa a vénséges Fűzfa-apó szájában kötött ki. Hogy kiszabadíthassuk barátainkat, próbáljuk a földből kiálló és vagdalkozó gyökérvégeket botunkkal csapkodni, de tartózkodjunk Fűzfa-apó törzsének ütlegelésétől, mert rossz vége lesz. Ha végeztünk a gyökerekkel, a vén fa saját kezűleg próbál minket agyoncsapni, amit mi gyors mozgásunkkal elkerülhetünk, sőt most már jókorákat húzhatunk az öreg göcsörtös kezeire is. Kilátástalannak tűnő viadalunkat egy furcsa alak szakítja félbe, kinek neve (Tom Bombadil) Bombadil Toma. Az örökké vidám erdőjáró segítségével kiszabadulnak barátaink, és meghívást nyerünk Toma házába is, ám mielőtt e kellemes kötelességünknek eleget tehetnénk, össze kell gyűjtenünk a környékről 12 szál liliomot. A Toma nejének szánt virágokat általában kisebb sziklák tetején vagy pókok által őrzött területeken találjuk meg, ám hármat a zuhatag mögött húzódó barlang mélyéről kell előkerítenünk. Miután átadtuk a kollekciót Bombadilnek, ő ígéretéhez híven, elvisz minket a házába. Legelőször a konyhába vezessen az utunk és rakjuk el azt a néhány kenyeret, amit ott találunk, majd ezután ismerkedjünk meg a ház úrnőjével (Goldberry) Aranymaggal. A kellemes vendégeskedés után nekivághatunk a farkasoktól hemzsegő dombvidéknek, zsebünkben a Bombadil Toma által pappírra vetett dalocskával.

Ahogy egyre feljebb kapaszkodunk a hírhedt sírbuckákat rejtő dombok oldalán, úgy találkozhatunk néhány buckamanóval is - akiket lassú mozgásuknak köszönhetően – egyszerűen kikerülhetünk. A dombtetőn kialakított táborunktól leereszkedve a Gyűrű egyre erősödő forgását figyelve megtalálhatjuk az első sírbuckát, majd a már ismert módon meg is kereshetjük a bejáratot. Itt néhány hasznos holmin kívül mást nem találunk. A következő sírbucka az ösvény végén, a dombtetőn áll, ennek bejárata jól látható, csak rá kell csapnunk egyet a botunkkal és máris szabad az út befelé. Odabent mindenképp a ládát nyissuk ki először, mert így lecserélhetjük alkalmi fegyverünket egy tőrre, ami azért mégis más. A sírbolt hátsó részében megtaláljuk tőrbecsalt és eszméletlen társainkat egy buckamanó társaságában. Vigyázzunk az illetővel, mert kábító üvöltése elég komolyat sebez, legjobb, ha közel húzódunk hozzá, és pengénkkel jól elkenjük a száját. Ha sikerül négyszer-ötször helybenhagynunk, akkor a már kimerült Frodó megjegyzi, hogy elkelne némi segítség és ez az a pillanat, amikor használhatjuk a Tomától kapott dalocskát. Az énekszó nyomán megérkezik Bombadil és immár másodjára, kihúz minket a csávából. Miután mindannyian szerencsésen a felszínre kerültünk, állandó megmentőnk szétosztja a zsákmányolt fegyvereket, és azt ajánlja, hogy (Bree) Briben, a (Prancing Pony) Pajkos pónihoz címzett fogadóban szálljunk meg. Hogy biztonságban kiérjünk Bakföldéről, Toma elkísér minket a határig, ahol a búcsú után a négy hobbit Brí-felé veszi az irányt.

(BREE) BRÍ

Miután elhagytuk a (Shire) Megye határát, Bríbe érkezésünk után a Pajkos póniban keresünk magunknak szállást. Mivel a recepciós pult teljesen üres, nézzünk be a bárba, ahol a vendégekkel társalogva megtudjuk, hogy akad köztük néhány, aki nem igazán szívleli a magunkfajta félszerzeteket. Ha a csevegést befejezve visszamegyünk a bejárathoz, akkor találkozhatunk a muris nevű Papsajt Ászokkal a fogadó tulajdonosával, akinek elővigyázatosságból (Underhill) Alagi néven mutatkozunk be. Mikor meg kaptuk a szobánk kulcsát, induljunk vissza a többiekért az ivóba. Az ajtón belépve egy nyájas alak elmondja nekünk, hogy szeretne csatlakozni kis csapatunkhoz, és egy darabig együtt utazna velünk kelet felé. Teljesen mindegy mit válaszolunk neki, mert mindig ugyan az a vége: csapdába esünk és meg kell szöknünk egy raktárból. Szerencsére nem túl bonyolult feladat, hiszen csak az őröket kell kikerülgetni. Amikor visszamászunk a fogadóba az ablakon át, senkinek nem tűnik fel a kis mutatványunk, mivel a vendégek nagytöbbsége Pipinre figyel, aki enyhén kapatos állapotban történeteket mesél Bilbó születésnapi bulijáról. Azonban az egyik vendég óvatosságra int mindnyájunkat, ezért Frodó – hogy elvegye a szót jó kedvű barátjától – az asztalra pattanva dalolni és táncolni kezd, ám figyelmetlenségének köszönhetően a Gyűrű az ujjára csúszik, és hipp-hopp eltűnik a vendégsereg szeme láttára. Az említett vendég – aki, mint később kiderül, nem más, mint (Strider) Vándor, azaz Arathorn fia, Aragorn –, hogy még mentse a menthetőt, a szállásán elrejti

a hobbitokat a kíváncsi szemek elől. A történet tovább bonyolódik, mikor kiderül, hogy a fogadósnál van egy ki nem kézbesített levél Gandalftól Frodónak, amiben a varázsló arra kéri apró barátját, hogy ne halogassa az utazást őszig, hanem még a nyáron induljon el az Egy Gyűrűvel Völgyzugolyba. Mivel Trufa még midig nem ért vissza éjszakai sétájáról, Vándor úgy dönt, hogy a veszélyes időkre való tekintettel maga indul a hobbit keresésére. A játék során először szereplőt cserélünk és most Aragornt irányíthatjuk Brí utcáin keresztül. Jóformán még ki sem lépünk az épületből, máris egy idős hobbit asszony kér meg minket, hogy tisztítsuk meg otthonát a patkányoktól. A feladat nem lesz nehéz és még Trufát is meg találjuk az egyik szobában. Az asszonyság megajándékoz minket egy ruhadarabbal, amit felhasználhatunk a tervünkhöz, hogyha beszerezzük a szükséges három tárgyat. A dinnyét, amiből a csali-bábuk feje lesz az utca végén találjuk, a lerobbant zöldséges pult aljában, a fahasábokat, amikből majd a végtagok lesznek a másik utca legvégén lévő őrhelyen vehetjük magunkhoz és végül a szalmáért az istállóba kell mennünk. A terv beválik, és az aprónép megússza az éjszakai Nazgul támadást. Másnap reggel Aragorn vezetésével a csapat felkerekedik és a legnagyobb titokba elindul Amon Sul felé.

(WEATHERTOP) SZÉLTETŐ

Mikor megérkezünk az új helyszínre, Pipin furcsa fényre lesz figyelmes, mely az ősi őrtorony tetején dereng. Elővigyázatosságból Aragorn – hátra hagyva a többieket – elindul, hogy megtisztítsa a környéket a rosszindulatú teremtmények hadától. Van is belőlük jó néhány. A kétlábúak köveket dobálnak ránk, míg a denevérek mérgeznek. Ha módunk nyílik távolról észrevenni egy szörnyet, ne habozzunk, vegyük célba íjunkkal, és a legnagyobb sebzést okozó tüzes vesszővel kínáljuk meg. Nem érdemes finomkodni, mert csak egyet lőhetünk, utána ugyanis ránk támad. Érdemes a küzdelem, közben a támadógombot lenyomva tartani egy ideig és aztán szúrni, mert Vándor így igen nagyot tud sebezni. Próbáljuk legelőször a denevéreket lecsapni, mert sunyi módon hátba támadnak minket csata közben is. Útközben felszedhetünk némi élelmet, nyílvesszőt, mérgezést gyógyító athelas-levelet és zöldszínű berry stone-t. Ha sikeresen felérünk Széltető csúcsára, akkor egy Hegyi-trollal kerülünk szembe, aki derekasan küzd ellenünk, ám ha még a zöld követ is felhasználjuk, sok esélye nem marad a győzelemre. Ezek után a torony tetején tábort verünk, de most sem telik nyugodtan az éjszaka, mert megérkeznek a Fekete Lovasok, akik hidegvérrel lemészárolnák apró barátainkat. Sajnos Frodót megsebzi az egyik lidérc egy Morgul tőrrel, ám még idejében érkezik Vándor, hogy megvédje a halálos csapástól a Gyűrű Hordozót. Aragornnal most az lesz a feladatunk, hogy megfékezzük a hobbitokra támadó Nazgulokat, és el is üldözzük őket a környékről. Lehetőleg mindig a kis társaság közelében hadakozzunk fáklyáinkkal, mert ha egy lidérc rájuk támad, hamar végez valamelyikükkel. Ha sikeresen visszavertük a támadást, nem marad vesztegetni való időnk, azonnal el kell indulnunk a sebesült Frodóval Völgyzugolyba, ahol talán sikerül ellátnia az egyre gonoszabb sebet. Egy zöld csík jelzi Frodó hogylétét, ami az idő múlásával egyenes arányba fogy, ezért próbáljunk a lehető leghatékonyabban küzdeni, és a pálya végére érni. Vesszőfutásunk végén Glorfindel, a tünde vár ránk, aki a gyors segítség érdekében felajánlja szélvészlábú paripáját, akinek a hátán Frodó a leghamarabb Völgyzugolyba érhet. A látványos Gázlón való átkelés után Frodó összeomlik, és a földre zuhan.

(RIVENELL) VÖLGYZUGOLY

Hála Elrond gyors és hatékony segítségének, Frodó komolyabb baj nélkül megússza a kalandot. Látogatói között van Gandalf is, aki beszámol a rendfőnöke, Fehér Szarumán árulásáról és saját Vasudvard-beli szökéséről. Néhány napos lábadozás után részt vehetünk a Tanács ülésén, ahol az egyetlen napirendi pont, az Egy Gyűrű további sorsa. Elhangzanak érvek és ellenérvek az elpusztításával kapcsolatban, sőt Boromir részéről a Gyűrű fegyverként való használata is szóba kerül. Mégis az egyetlen megoldásnak a Nagy Gyűrű elpusztítása tűnik, a Végzet Hegyének tűzében, mely az ellenség földjén, Mordorban fekszik. Ezen feladatra, elsőkén Frodó jelentkezik, aki mellé csatlakozik Gandalf, a mágus, Aragorn, a kósza, Gimli, a törp, Legolas, a tünde, Boromir, a harcos és természetesen a három hobbit. Elrond áldásával létrejön a Gyűrű Szövetsége.

Frodóval keressük meg az öreg Bilbót, aki nekünk ajándékozza a mágikus fegyvert a (Sting) Fullánkot és a Mithrilből készült páncélingjét. A szobában körülnézve találunk egy ládát, amiből egy varázskönyvet vehetünk elő, ezt adjuk át Gandalfnak, aki majd egy újabb varázslatot tanulhat meg belőle. Ha már mindannyian készen állunk a nagy útra, vágjunk neki a Caradhras szirtjeinek.

MORIA

Sajnos az áruló Szarumán megsejtette tervünket, ezért mágiával hatalmas hóvihart kavart, ami járhatatlanná tette a Ködhegységen átvezető Vörös-foki Hágó útjait. Kerülőútként felmerült a rohani kapu használatának lehetősége, ami túl közel húzódik az immár ellenséges Vasudvardhoz, a másik alternatíva, leereszkedni a hegy gyomrába és Moria félelmetes tárnáin át, eljutni Lorienbe. Frodó döntése nyomán a csapat elindult Balin, a törp király birodalma felé.

Ezen a ponton Gandalfot személyesíthetjük meg, aki az egyik legkellemesebb karakter, mert egyaránt jól bánik kardjával és varázs tudományával. Először is kutassuk fel a bánya kapujához vezető ösvényt. Menjünk fel egészen a feketén hullámzó tóig, aminek a túlsó partján felsejli Moria kapuja. Ha legyőztük az itt tanyázó farkasokat, közelítsük meg a sziklákból összerakott falat, amit egy jó irányzott kardcsapással meggyengíthetünk. Miután a fal instabillá vált, már csak egy Staff Slam nevezetű spell hiányzik neki, amit ha eldurrantunk; a kövek lezuhannak a lentebb fekvő járhatatlan ösvényre, amin így kitöltik a hatalmas lyukakat. Siessünk vissza az immár használhatóvá vált lenti útra, ami egyenesen Moria kapujához visz minket. Itt újra együtt a csapat, csak a kapukat nyitó varázsige hiányzik. Miközben gondolkodunk a megoldáson, újabb ellenfél emelkedik ki a sötét tó vízéből. Serényen kezdjük csapkodni a ránk támadó vízi-szörny csápjait, és közben ügyeljünk a mögülünk szintén a bestiát íjazó Legolasra, mert ha rosszkor lépünk be elé, akkor a hátunkba kapjuk a bestiának szánt nyílvesszőt, ami nagyon nem jó nekünk. Ha már elégszer sújtottunk le rá, akkor előbukkan a vízből a rém többi része is, ilyenkor a megsemmisítő üvöltését kerülgetve tűzlabdával bombázhatjuk a fejét. Néhány találat után támadónk visszavonul egy rövid ideig, majd újra lecsap. Ezt a rövid szünetet kihasználva Gandalffal siessünk a kapu elé, és próbáljuk kinyitni (X), ekkor feltűnik négy lehetséges kódszó, melyek közül a "mellon "a helyes (B-gomb). Így bejutva a bányába jó néhány goblinnal és orkkal találkozhatunk. Khazad dum sötétjét továbbra is Gandalffal kell felderítenünk, ami nem is olyan könnyű feladat. Tulajdonképpen a bányában egyszerű a tájékozódás éppen ezért képtelenség benne eltévedni. Elakadni inkább csak a fejtörők miatt lehet. Az első ilyen pályarésznél, egy kör alakú függőfolyosóra érkezve, egy kar meghúzásával megnyithatjuk a padlózat egyik részét, amin egy oszlopdarabot átgörgetve máris az alatta levő szintre jutattuk azt. Mi magunk egy másik teremben található lifttel utazhatunk egy szintet lefelé, ahol a már előzőleg lelökött követ, egy padlóba süllyesztett kapcsolóra tolva kinyithatjuk az eddig lezárt terem ajtaját. Egy másik helyen két olyan híd is az utunkba akad, amin nem tudunk átkelni. Mindkét esetben a túloldalon csillogó kapcsolót kell telibe trafálnunk egy tűzgolyóval. A harmadik és egyben a legkeményebb fejtörő az úgynevezett 21. teremben vár ránk, ahol különös kristályokkal ellátott oszlopok állnak. Ezen kristályok egy része állandóan látható és karok segítségével forgatható, míg a másik részük csak a padlóba rejtett kapcsolók állandó lenyomására emelkednek ki az oszlopokból. Az első és leglényegesebb momentum, hogy az egyetlen fénylő kristályt – ami az egyik oldalfalban látható –, egy szépen megformázott tűzlabdával telibe verjünk. Őszintén szólva, én itt legalább két órát tököltem, mert nem céloztam pontosan, így máshol kezdtem keresni a probléma kulcsát. Természetesen eljutunk Balin sírjához, ahol az orkok és goblinok mellett egy Barlangi-troll is ránk támad, ám nem jelenthet gondot az egyenlőtlen küzdelem, ha néhány Beam Light varázslatot ráküldünk a behemót teremtményre. Az eset után nem sokkal, újfent Aragorn felett vehetjük át az irányítást, aki most is egy királyhoz méltón veszi fel a harcot az ellenséggel szemben. Vándort kísérve is akad egy egyszerű logikai rész, mégpedig a csille futtatással kapcsolatosan. Az első két szakasz elején egyszerűen csak rácsapunk a fékező oszlopokra, és uzsgyi a csille már szalad is lefele a sínen. A második szakaszon, sajnos félúton elakad a kocsi, mert egy aláhulló gerenda a kerekei alá szorul. Ha utunk során ismét feltűnik a megrekedt csille, akkor egy pontos lövéssel könnyűszerrel eltávolíthatjuk az akadályozó fatestet. Ezután a járművet egy szabályosan felszerelt és táblával ellátott fékező rendszer állítja meg, amit egyelőre ne lőjünk szét, mert a sínpálya lenti szakaszán található váltót még nem állítottuk át. Ha már a váltó is a rendes irányban áll, akkor az újra száguldó csillénk letérve a pályáról egy eddig zárt kapunak csapódik, ami természetesen ripityára törik és mi már kulcs nélkül is átjuthatunk rajta. A tárnák maradékát régen látott barátunkkal Frodóval járhatjuk be. A kis hobbittal a kettes számú csarnokot kell felderítenünk, ahonnan, ha jól figyelünk hamar további is juthatunk. Az indulási pontról kijutva, velünk szemben egy erkélyszerűség látható, amire ha felkapaszkodunk néhány ork legyőzése – és némi jutalom falat felszedése után, egy oszlop darabot pillanthatunk meg az erkély peremén. Ezt taszítsuk le és miután mi is lemásztunk, toljuk a padlón található kapcsolóplatformra. Ha ezt megtettük, akkor a csarnok túl végén kinyílik egy ajtó, ahova nekünk is el kell jutnunk. Egy oszlop mellett megbúvó kapcsolókart meghúzva az igen egyéni tervezésű híd lenyílik és mi át slisszolhatunk a termem középső harmadára. Itt küzdjünk, verekedjünk, és nagyon figyeljünk, mert az egyik közeli oszlop oldalába egyfajta létra van vésve, és nekünk ezt kell megtalálnunk. Ha már megtaláltuk, akkor használjuk is, ha használtuk, akkor a túloldalon kell lennünk, ahol egy jól megtermett ork vár ránk nagynagy fegyverrel. Miután túl vagyunk a nehezén a Gyűrű ismét titkos pályát jelez a közelben, amit érdemes felkeresni, mert ellenségek nincsenek viszont bonusz tárgyak vannak. A runa-kulcs használatával kinyitott ajtón átkelve Gandalf nagyszerű fináléját játszhatjuk végig Durin hídjának lábánál. Ne kíméljük a vénséges Barlogot és mutassuk meg neki, mit tud egy Szürke, használjuk a legerősebb varázslatot, ne spóroljunk a Miruvoros flaskákkal úgysem lesz rá többé szükségünk. Természetesen ezúttal sem lesz happy end és most is minden bajtárs és barát megsiratja az elhunyt varázslót, mert senki nem sejti, hogy valami történik odalent a mélyben a nagy homályban. De Moria falai hosszan visszhangozzák még a mágus utolsó szavait "Fussatok, bolondok!", így hát a szövetség megmaradt tagjai megtört szívvel, de elindulnak Lorien aranyerdejébe.

(LOTHLORIEN) LORIEN

A csapat a Fák-népe földjének határán járva, Haladír személyében, tünde vezetőt kap maga mellé, aki úrnője kívánságára a birodalom szívébe vezeti őket. Természetesen újra fellángol a törp-tünde ellentét, mikor elővigyázatosságból Gimli szemét be akarják kötni. Hogy feloldják a feszültséget, az útitársak vállalják, hogy ők is bekötött szemmel vágnak neki az útnak. Lorien uralkodója, Celeborn Úr és Galadriel Úrnő szeretettel fogadják az utazókat, és szomorú szívvel hallgatják végig Moriában történt tragédia részleteit. Miután a tünde-nép gyönyörű dallamokkal elsiratta Mithrandirt, Frodó és Samu kivételével a társaság a hosszú nap után nyugovóra tér. A két hobbit Galadriel társaságában egy csodálatos kúthoz megy, ahol a víz tükrébe pillantva varázslatos dolgokat látni. Frodó egyszerre látja a múltat, a jelent és a jövőt, ám amit lát az nem a feltétlen valóság, de nem úgy a tűzben forgó szem, Szauron tekintete, akinek valósága hátborzongató. Másnap a Gyűrű-hordozó és kísérete megköszönve a segítséget és az ajándékokat, búcsút int a tündéknek, Galadrielnek és a csodálatos Lothlorien-nek. Az Úrnőtől kapott könnyű és kecses tündecsónakokba szállva elindulnak a nagy folyón lefelé egészen a Rauros vízesésig.

ANDUIN

Az Anduin habjain megtett csónaktúra véget ért, miután a folyó átpréselte magát a Argonath kapuján és elérte a Raurost. Itt Aragornnal kezdhetünk a kalandba, akivel a folyó partján tábort vert orkokat kell elpáholnunk. Most is ügyeljünk a sziklafalba vájt kijáratokra, és lehetőleg hamar omlasszuk is be azokat. A végjátékra felkészülve spóroljunk a zöld kövekkel és a tünde nyílvesszőkkel, amik bizony ritka kincsek. Próbáljunk védekezésből támadni, életerőnk pótlására minél kevesebb Lembast kelljen elfogyasztani, mert nagy szükségünk lehet még rájuk később. Az egyik halott ork elejt egy kapcsoló-rudat, amit vegyünk fel, mert a pálya végén lévő kapunál hasznunkra lesz. Ezek után már mindig a folyó partján járva találkozunk Golammal és néhány megtermett orkkal, akiket legyőzve máris továbbjuthatunk. A következő karakter Frodó, akivel szintén a vízparton kezdünk. Próbáljunk meg a nyílvesszők elől elrejtőzve feljutni a part mellett húzódó hegygerincre, ahol Boromir küzd hősiesen. A szintek között bolyongva láthatunk egy repülő Nazgult, amint néhány kör megtétele után elragadja Samut. Jobb terv híján menjünk fel egészen a csúcsra, ahol felgyorsulnak az események. Samu szerencsésen kiszabadul elrablója karmaiból, és a lidérc immár a Vándorra támad. Mi már újra Aragornt irányítjuk, amikor a teremtmény, gazdájával a hátán, a nyomunkba ered. Mivel a kijelölt területet elhagyni nem tudjuk és menteni sem lehet, fussunk el a sárkány elől, és közben próbáljuk beomlasztani az ork fészkek kijáratait. Szedjük össze a fennsíkon található összes tárgyat, és futás közben nyilazzuk le az orkokat. Ha már mindannyian halottak, foglalkozzunk fő ellenségünkkel. Most lesz haszna annak, ha megspóroltunk néhány tünde nyílvesszőt, ami az egyetlen hatásos távolsági fegyver a szörny ellen. Mikor az összes nyilat kilőttük, akkor jöhet a zöld kővel megbolondított kardcsapások sorozata, ami nem könnyű feladat, mert közel kell kerülni a tűzokádó szájhoz. Ha előzőleg elegendő nyílvesszőt lőttünk a sárkányba, akkor elég lesz néhány jól irányzott suhintás és a Fekete „lovast" lekényszerítettük hátasa nyergéből. Immár szemtől szemben állunk az egyik Nazgullal, akinek dermesztő kiáltása borzasztóan nagyot sebez, ezért próbáljunk körbe-körbe mozogni, és közben fogyasszuk a nagyon egészséges Lembast. Ha most jól vívunk a fekete krampusz megfutamodik, és mi elmondhatjuk, hogy végigjátszottuk a progit. ....Ennyi és nem több.

SiD

Starfox Végigjátszás

BEVEZETŐ: KRYSTAL ÉS AZ ELSŐ KRAZOA SZELLEM

DINOSAUR PLANET & KRAZOA PALOTA: Amint megkaptad az irányítást, kezdd el lőni a Repülő Gályát (A gomb). Célszerű a két nagy lövöldöző dínófejet sorozni, lévén, hogy az a gyenge pontja a bárkának. Miután mindkettő elfüstölt, taktikát változtatnak a vezérlőben és most a hatalmas forgó lapáttal próbálnak meg feldarabolni: kerüld ki a lapátokat és szintén lődd szét őket. A hajócsavar nélkül újra a fedélzeti ágyúkkal próbálkoznak, majd miután szétlőtted őket, szembefordítják a „léghajót" és bazi nagy lövedékekkel próbálnak leszedni. Célpont a hatalmas sárkányfej a hajó orrán! Repülő barátodon manőverezve végül felkerülsz a gályára. A fedélzeten szaladj előre, fel, ott beszélj a kis Repcsivel, miközben láthatod, hogy hátrébb kinyílt egy ajtó. Odabent megtalálod a Krazoa Palota kulcsát. Kifelé menet megjelenik Scales Generális és irgalmat nem ismerve kihajít a hajóról. Még szerencse, hogy repülő barátod a közelben maradt, ezzel megmentve az életedet. A madárhüllő még a Krazoa Palotába is elvisz. A palota a dinoszauruszok legszentebb helye. Balra a lakattal lezárt ajtót a kulcsod nyitja, mögötte a hordót kapd fel, és jobb oldalt a karzatlépcsőt eltorlaszoló ládákat robbantsd fel velük. Beszélgethetsz is a dínókkal, ha akarsz, a medúzáktól viszont óvakodj. A hordógenerátornál vegyél fel egy újat, és jobboldalt menj egy szintet lejjebb, ahol a falon repedést találsz, robbantsd be. A folyosón az első elágazásnál fordulj jobbra, a dínó mögött hordó van, ez vágd az ugyanitt található ládákhoz. Menj tovább a folyosón, a végén lesz a hordó generátor. Kapj fel egyet, és menj vissza, ahol az előbb robbantottál, óvatosan át a lángcsóvák között, majd vágd az ajtónak. A következő teremben vedd fel a hordót, és helyezd a nagy kapcsolóra, az ajtó csak így marad nyitva. A nagy teremben beszélj a földön heverő Triceratopsszal. Kiderül, hogy ő küldte a vészjelet a mészárlás előtti utolsó pillanatban, beszél a 6 Krazoa Szellemről is, akik nélkül a bolygójuk elpusztul. A helyzet tehát elég gázos, ezért beküld minket a Krazoa Szentélybe, hogy begyűjtsük neki a szellemeket. Lépj a teleportba, és nyomj A-t.

KRAZOA SHRINE: A kürtőben mássz fel, a medúzát nyírd ki, hogy a szemben lévő ajtó kinyíljon. Vigyél magaddal még egy hordót, mivel a következő folyosón megint lesz egy kapcsolós ajtó, a lángcsóvákat és a medúzát kikerülve végre eljutsz az első Szellemhez. A teszt, amit teljesítened kell, nem más, mint a Megfigyelés tesztje. Ami annyiból áll, hogy a nálunk aluljárókban divatos itt a piros hol a pirost játszunk az urnákba bebújó Szellemmel. A harmadik sikeres találatunk után a szellem el lesz ragadtatva, és beléd költözik. Mehetsz tehát vissza a Palotába. Abból kifolyólag, hogy egyszerre csak egy Szellem szállhat meg, mielőtt visszamennél a többiért, ezt el kell juttatnod a helyére, amit a lift utáni folyosón találsz. Ekkor azonban váratlan dolog történik, valaki meglepi, és fogságba ejti Krystalt.

ELSŐ FEJEZET: FOX ÉS TRICKY TALÁLKOZIK

AZ ŰRBEN: A Lylatwarsból megismert kis csapat nagy része (csak Lombarid hiányzik) épp a Great Fox-on teljesít szolgálatot, amikor a holokivetítőn megjelenik General Pepper, és aggódva tájékoztat téged a Dinosaur Bolygón kialakult helyzetről. A Bolygó pusztulása az egész rendszerre kihatással lenne, ezért aztán több sem kell Fox McCloud-nak, és máris a helyszínre siet.

AIRWING – MISSION 1: A teljesítendő feladat: átrepülni legalább egy aranygyűrűn. Ez még elég egyszerű lesz, mert az aszteroidamező csak úgy hemzseg a gyűrűktől, az ellenfeleket se hagyd életben, már csak az értük járó pontszám miatt sem. Leszállás után még bejelentkezik Pepper Generális és ellát néhány jó tanáccsal.

THORNTAIL HOLLOW: Ebben a gyönyörű-medencében laknak a Tüskésfarkúak, szerencsére Slippy-nek sikerült félig összeraknia egy tolmácsgépet, ezért kommunikálhatsz szinte bárkivel a helyszínen. Az Airwingtől előrébb vedd fel Krystal elejtett Botját, ezentúl mint fegyvert fogod használni (és még számtalan más dologra is). Arrébb a sziklafalba vájt ajtóból négy Hegyeskarmú kerül elő, tehát gyorsan ki is próbálhatod, mire képes a varázslatos bot. Leverésük után sajnos az ajtó, ahonnan kijöttek lezáródik, viszont egy másik kinyílik. Emeld fel a lejárat fedelét és ugorj le a lyukba. A nagyteremben szedd össze a körben szétszórt energiakristályokat, majd ugorj középre, az első upgrade-ért, ami nem más, mint a Fire Blaster, ez egy egyszerű tűzlabda kilövését jelenti. Az ajtó is csak ezzel nyitható visszafelé, a jelet a falon kell meglőni. Tűzlabdával már ki tudod nyitni azt az ajtót is, ahonnan a Hegyeskarmúak előjöttek (kapcsoló jó magasan fent, bele kell lőni). A folyosón rátalálsz a Triceratopsz párjára a palotából, némi párbeszéd után szabadulsz csak meg tőle, a fiát kellene megkeresnünk, segít az alvó dínót is kicsit arrébb csalni. A folyosó végén egyébként van üzemanyagcella is. A barlangot elhagyva járd be a környéket, nem mesze az űrhajódtól van egy kövekkel körberakott rész. Emeld fel a köveket és gyűjtsd be a szkarabeuszokat, a jelen pillanatban összesen 10 lehet nálad. Ha megvan mind a tíz, vedd az irányt a középen található barlangba, ami a helyi vegyesbolt, azaz itt tudsz megvenni mindent, amire szükséged van. Az eladó fickó elég nagy arc. Ajánlom, hogy például térképekből vedd meg legalább a völgy térképet és ismerkedj is egy kicsit a hellyel. A patak mellet van egy Bombanövény, lődd szét és szed össze a levegőben szétszóródó spóráit. A völgyben több részen is találsz speciális helyeket, ahol ezeket a spórákat elültetve robbanó növényeket kelthetsz ki pillanatok alatt (mintha lett volna hasonló dolog a Zeldában is :), majd ezekbe lőve berobbanthatod a repedt falakt stb. Három helyen robbantva bonusz barlangokba jutsz, amiknek a végén általában életerő, szkarabeusz és üzemanyagcella van. A továbbjutás szempontjából a leglényegesebb jobb oldalon a fal mellet alvó dinoszaurusz mögötti falrepedés, ez visz ugyanis tovább a történetben. Beszélj a nagy kőmonstrummal, aki elég morcos, mert soha senki nem hoz neki semmit. Ezen könnyen segíthetsz, menj vissza a boltba és vedd meg a Rocky Candy-t. Ettől egyből meglágyul a szíve és némi pszichológiai rásegítéssel ugyan, de kész ellátni a feladatát, azaz a teleportálgatásodat. Elsőnek válaszd az Ice Mountain helyszínt.

ICE MOUNTAIN: Ezek a jeges hegycsúcsok a bolygó legmagasabb pontjainak számítanak és a Hegyeskarmúak ideiglenes börtönöket hoztak itt létre. A barlangból kifelé pont érkezik az aktuális fegyencjárat, fedélzetén egy kis dínóval. Ez a rész nem túl nagy és dolgod sincs sok: a havas járat végén van egy berobbantható falrész, szintén egy Cheat Tokent adó kúttal és üzemanyagcellával. A kis ládákat a hordóval kell kirobbantani, de siess, mert ez a fajta hordó időre durran. Nyomd le a két ellenfelet, hogy megjelenjen az ajtó felett a kapcsoló. Odabent megzavarod a két őrt a munkájában, így a kis Triceratopsznak sikerül meglógnia, az őrök meg utána a jet bike-okon. Pattanj a maradék jármű nyergébe és usgyi utánuk. A lényeg, hogy mindkét őrt le kell előznöd, mielőtt vége lenne ennek a siklós résznek. Az őrök aknákat raknak le maguk mögött, érdemes mindenképp egyszer veszíteni, mert a barlangból így fel lehet szedni egy üzemanyagcellát. Használd ki a rövidítéseket is! Miután leesel, összeismerkedhetsz végre Tricky Herceggel, Slippy időközben végre a tolmácsgépet is befejezi. A nagy fortyogó lávagödör mellet szedd fel a kék gombákat, és etesd meg Tricky-t, majd add ki neki a „keress" parancsot. Az előkapart kapcsolóra állítsd rá, az ajtó mögötti zárat pedig a bottal aktiválhatod, így már átkelhetsz a láván. Odaát ismét parancsolj rá Tricky-re, hogy kutasson, majd bújj utána az átjáróba. Etesd meg és haladjatok tovább, lesznek őrök is, de közben Tricky előre szalad a befagyott tóig, ahol egy rakás őr kergeti, amikor utoléred. A bunyó után Tricky megtanít a hívójelre is, szedd meg magad gombával és kutatasd át a dino-val az egész térséget. Több helyen is kiás majd Alpine Roots-ot, aminek az illatára egy idő után felkel az alvó mamut. Beszélj vele, majd adj neki a répából, cserébe kapsz tőle egy nagyobb szkarabeusz tárcát (most már egy ötvenes is elfér a zsebedben). Adj neki még egy darabot, mire megállítja a gejzírt és az így lehulló sziklatömböt tudod majd tologatni. Mielőtt elfelejteném, Tricky-vel ki lehet ásatni egy lejáratot is, itt a barlangban növelheted a botot (úgy vélem ez a kifejezés alkalmas asszociációra :) maximum energiáját eggyel. A párkány egyik részén felvehetsz még két cellát is, a tömböt told a helyére, hogy odafent folytathasd az utad. A hármas elágazásnál érdemes először a középső utat választani, aminek a végében a bottal aktiválhatsz egy zárat. Most menj vissza a vizes részhez, ahol a jégtáblákon átugrálva beszélhetsz egy mamuttal és felvehetsz két cellát is. Vissza az elágazáshoz, haladj tovább lefelé. Itt is mindet kutass át, találsz majd Bafmodadot is. Szedd össze a gombákat, és emeld fel a sziklákat pénzért. Van egy rejtet rész is, ahol megint csak két cellát találsz. Az átjárót a völgybe egy bazinagy őr állja el, de szerencsére meg lehet kenni huszonöt szkarabeuszért. A barlang után a vizes résznél a kapcsoló nyitja az első rácsot, aminek a végén dugd a zárba a botot, így az egyik csatorna rövid ideig elzáródik, amivel megváltozik a víz folyási iránya, gyorsan ússz végig a folyosókon, ki a vízből, a rács mögött már a völgy vár.

THORNTAIL HOLLOW: Kövesd Tricky-t az anyjához, aki elég rendesen kivan. Ne lepődj meg, ha megtámadnak, idő közben ugyanis a völgyet is megszállták a Hegyeskarmúak. Rövid diskurzus után végül kiderül, hogy Tricky anyján csakis Fehér Gombák segíthetnek. Bár a völgyben is rengeteg hasznos dolgot megtehetnél, először segítsünk a nyanyán. Irány a bolt, ahol vedd meg a Firefly Lanternt, ami egy lámpa. Menj vissza ahhoz a létrához, ahol bejöttetek a völgybe az imént, ez mellett van egy kisebb oszlopos építmény, aminek az oldalán van egy repedés. Itt kutatass Tricky-vel, majd kövesd az átjáróba. Mássz le a létrán, a nagy hosszúkás folyosó közepén, a kis szigeten robbantsd fel egy növényt. Ess le az így keletkező lyukba, ahol egy újabb upgrade-del bővül a kelléktárad, a Boosterrel, ez arra való, hogy a kijelölt kilövőpadokba beleszúrva, mint egy rakétát lő fel a pad. Ennek segítségével ugyanebben a teremben az egyik fal mellet fel tudod magadat lőni két üzemanyagcelláért. Menj vissza központi létrához és a mellette lévő padnál lődd fel magad egy szinttel feljebb. Végig a párkányon, a középen végigfutó sziklahíd közepén robbants, az így leszakadó tömböt már rá tudod tolni az arrébb lévő kapcsolóra. A rácsos ajtó mögött az alsó szintet őrző Tüskésfarkúval beszélhetsz, aki csak akkor hajlandó arrébb menni, ha rendelkezel egy lámpával. Szerencsére pont van nálad egy ilyen, úgyhogy már csak robbantanod kell. A lenti barlangrendszerben hat fehér gombát kell megtalálnod. A helyszín nem túl nagy, mégis nehezítik a teljesen vaksötét részek, úgyhogy először szedj össze néhány szentjánosbogarat (kis világító pontok), ja, és ugye ott vannak mindenhol a mérges gázfelhőt pumpáló gombák is. Két vagy három helyen robbantanod is kell majd, az egyik ilyen robbanás egy szinttel lejjebb hozza a nagy sötét teremben a középső oszlop platformot, így ha fellövöd magad, már át tudsz ugrálni a túloldalra. A hat gomba begyűjtése után mehetsz vissza az anyahüllőhöz, akivel megkajáltatva a cumót teljesen rendbe jön, ellentétben a bolygóval, ami még mindig jó úton van a teljes leamortizálódás felé. A mama fellebbenti a fátylat a valódi veszedelemről, azaz, hogy a mágikus templomokból eltűntek a Spirituális Kövek, ezeket kellene tehát megkeresnünk és a helyükre visszaszállítanunk. Kapunk a nőszemélytől egy kulcsot is, amit a Snowhorn Wates-ben kell majd használnod. Na mielőtt azonban nekiindulnál a küldetésnek, nézz még jól szét a völgyben is. Például a bolt bejáratától jobbra van egy fellövő-pad. Odafent egy nagy barlang van, ahol a négy kapcsolóba lőve megnyílik egy titkos nyílás, ahol ismét csak növelheted a botod maximum energiáját egy egységgel. Ugyanitt fent a karzat végében két üzemanyagcella van. Több helyen is ásathatsz Trricky-vel, lesz majd, ahol még Bafmodadot is találsz majd. Gyűjts pénzt is, mert itt az ideje, hogy jól bevásárolj. Elsőként is vedd meg a létező összes térképet, nem kerülnek sokban, és később még mindegyikük jól jöhet. Aztán ott vannak a különleges darabok is a szemközti teremben, mint például a kis gumilabda (Tricky Gumball) vagy a Zoom Goggles (Távcső), ami poénosan eredetileg egy neked szánt cucc volt, mivelhogy Slippy dobta még anno le, csak épp a boltos előbb talált rá, ezért kell most kifizetni érte a húszast. Van itt még egy Bafmodad tartó is, aminek a megvétele után, már nem csak egy Bafmodad, hanem egyszerre akár tíz is lehet nálad, mind-mind hasznos item (kivéve talán a labda, de annak is megvan a maga funkciója). Ha úgy mindent összeszedtél, üzemanyagcellák, pénz cuccok stb., akkor, irány vissza a havas pályára, arról amerről jöttél (barlangfolyosók, végig a csatornába, a víz áramlását megfordítani a kapcsolóval), szerencsére a túloldalt az őr most mát ingyen átenged.

MÁSODIK FEJEZET: AZ ELSŐ SPELLSTONE

SNOWHORN WASTE: Szóval a kapott kulcs a szemközti kaput nyitja. Láthatsz ott egy mamutot, akit bezártak a jég alá. Te magad nem tudsz rajta segíteni, de voltaképpen nem is kell, mert önerőből is ki bírna jönni, ha egy kicsit összekapná. Ehhez a szemközti elszáradt fáról kellene levernünk néhány ágat és odavinni neki, hogy magához szippantsa azokat. A gond azzal csak az, hogy a barlangból állandóan őrök özönlenek elő (mindig van legalább négy), akik miatt ez az akció meghiúsul. A megoldás, hogy jelöld ki az Y gombra, Tricky keresés parancsát és csald magaddal az őröket, hadd végezze a nyugodtan dolgát a kis dínó. Alul látod a mamut életerőcsíkját, amikor nagyjából háromnegyedig felmegy, ki fog törni a jégpáncél alól. (Egyébként néha az őrök elkezdik ütlegelni a fát is és veled egyáltalán nem törődnek, érthetetlen.) Az őrök persze riadtan lelépnek, te pedig beszélgess Garunda Tevel, aki az egyik Spellstone őrzője. Az átvezető képsorokban láthatod, amint az egész Hóagyar Törzset leigázták és rabszolgasorba döntötték Scales Generális csapatai. A mamutokat arra kényszeríttették, hogy a kemény rabszolgamelót végezzenek a bányák mélyén. Az őrző megnyitja nekünk a kaput a bolygó elhagyására, úgyhogy akár vissza is indulhatnál a gépedhez, de előtte még jól nézz körül ebben a térségben. A kis patakon átugorva egy barlang van cuccokkal. A patakban a jégtáblákon elúszhatsz a végére, ahol szintén cellák, és egy csalókód tokent adó kút is van. Visszafelé a túloldalt gyere, lesznek megint cellák. Szintén a pataknál csak most a túloldalon, van egy kiszáradt odvas fa, lőj bele a pislogó szemekbe, hogy kidőljön, így alkotva természetes hidat a túloldalra a cellákért. Vissza a völgybe a géphez. Ha jól emlékszem öt üzemanyag celláért tudsz átjutni a Darkice Mines pályára.

AIRWING – MISSION 2: A második repkedős pálya szinte semmiben sem különbözik az elsőtől, mindössze a követelmény növekedett valamivel, hiszen ezúttal már három arany karikán kell sikeresen átrepülnöd, hogy megszűnjön a védőpajzs mező a kisbolygó körül.

DARKICE MINES: Leszállás után egy elég nagy barlangban kezdesz, nagyjából egy kivezető út van, (a vékony szerpentinen keresztül), kövesd azt, amíg ki nem érsz egy nagyobbacska havas területre. Itt megtörténik a találkozás a Hóagyar törzs fogságba ejtet tagjainak előfutáraival. Érdemleges információval egyikük sem tud szolgálni, csak siettetnek, hogy még Galdon (az meg ki lehet?), találjuk meg az utat a bányák mélyére. Az egyik nagy jégkunyhó bejáratánál a havon repedés van, Tricky simán átfúrja. Odalent nyirbáld meg a Hegyeskarmúakat, hogy a Lélekerő ajtó megnyíljon. Mögötte a kulcsos hordóban kulcs van (milyen meglepő :), ami az odakint raboskodó mamut bokaláncát nyitja. Tőle kapsz egy fogaskereket (Bridge Cog) és Belina Te keresésére buzdít minket. Némi harc után rögtön szükséged lesz az előbb szerzett fogaskerékre. Odalent a folyónál ugyanis pont egy ilyen hiányzik, hogy működésbe hozd a túloldalon a hidat (nem elég a fogaskereket berakni a helyére, a kart se feledd el meghúzni). A túloldalon balra fordulva, egy vérlázító jelent tanúja leszel, két őr buzogányoz egy földön fekvő Hóagyart. Kalapáld el őket és beszélj a szőrös elefánttal. Szívesen segítene nekünk, de egyelőre túl gyenge bármihez is, viszont megtanítja Tricky-t az utolsó képességére, a tűzfújásra. Alpine Rootot kellene neki szerezni, méghozzá legalább kettőt. Az elsőhöz vissza kell menni a havas rész elejére, ott van egy nagy kunyhó, aminek jég torlaszolja el a bejáratát, ezt Tricky új képességével tudod eltűntetni az útból. Bent gyújtsd meg a tűzrakást, ekkor kiderül, hogy a padló is jégből van, ami ennek hatására elolvad, és egy eleddig láthatatlan lejárat nyílik meg előtted. Ess le és olvasztasd ki a Rootot a jégblokkból, majd szedd össze a kék gombákat, mivel Tricky eme mutatványa elég kalóriaégető lehet számára. A sziklatömböt kell visszatolnod a folyosó elejére, hogy ki tudj másznia gödörből. Menj egészen vissza majdnem a szerencsétlenül ját mamuthoz és ess le abba a járatba, ahol a nagy sziklagolyók száguldoznak. Jobbra indulj el, a végében szintén lesz egy kiolvasztható járat. A kis teremben ásasd ki a másik Root-ot. Ettől már olyannyira jó lesz újdonsült barátunk, hogy még talpra állni is képes lesz. A mellette található állványról szállhatunk fel a hátára. Haladjunk előre és törjük be a hatalmas faajtót. Pattanj le a hátáról, a másik platformon és balra a bejárat melletti átjárót olvasszátok ki. Fel az emelvényre, láthatod, hogy itt is van egy panel, csak már három fogaskerék hiányzik belőle. A paddal lődd fel magad, tovább a hiányos karzaton, majd a folyosón keresztül juss el a hatalmas ágyúig. Verd le a Hegyeskarmút és vedd használatba az ágyút, mivel a tér központjában az igluból egy csapat őr merészkedik elő. Szemközt van egy nagy, kereszttel jelölt lezárt átjáró is, azt is be kell robbantanod. Az első fogaskereket az őrök barakkjában találod, a másodikat az ágyú alatt kinyílt Lélekerő ajtó mögött lesz. A harmadikért be kell menned a járatba, amit az előbb robbantottál ki. Fel a keskeny úton, át a négy fáklya között, a kis beugróba. Ha megvan mind, aktiválódik a kis híd is visszafelé. Az út végén ismét Tricky-re van szükséged a kis járat kifúrásához. Bent a falon lévő feliraton kívül találsz még egy kapcsolót is, jó magasan. Lődd meg ekkor egy perced lesz, hogy a nagy kemence mind a négy oldalát befűtsétek, ha ez sikerült, kinyílik a másik ajtó. Nem kell megijedni, a szakadék felett egy láthatatlan híd vezet a túloldalra. Olvaszd ki, hogy felvehesd a Dinosaur Hornt, ami egy Agyarból készült Kürt. Vissza arra a helyre, ahol a négy fáklya volt, állj középre, a kürtös platformra, és fúj is meg azt. Megjelenik a Hóagyarú, ismét felülhetsz a hátára, ugyanis a következő hatalmas nyitott térségben dúló hóvihar miatt csak vele tudsz átkelni a túloldalra. De még így is kövesd mindig a szerte-szétheverő Rootokat, mert a zord időjárás hatására, rettentő hamar kihűl a hátasod. Mire a túloldalra érsz még Tricky-t is elhagyjátok a tomboló viharban. Mielőtt leszállnál róla, még üsd ki vele az eltorlaszolt bejáratot. Kicsit gyilkolnod kell, hogy kinyíljon a Lélekerő ajtó, a túloldalán pedig pattanj a jet bike nyergébe. Ezúttal nem lesznek ellenfelek, egyszerűen csak végig kell száguldanod a járatokba… Amin végül a bányában kötsz ki, annak is a lehető legrosszabb pontján, egy futószalagon. Cselezd ki a lángcsóvákat és ess le a végén. Leérkezve Tricky segélykiáltásaira lehetsz figyelmes, ha körbejárod a terepet, az egyik börtöncellában találod majd, a mamutlány szomszédságában. A fal mellett a rakétapadról tudod magad fellőni, majd a kis lyukon átbújva végig kell szaladnod a nagy csúszdán, a végén az egyik beugrót elzárja egy lángcsóva, felette van a kapcsolója. A hordóból Tricky cellakulcsa kerül elő. A kis dínó segítségével pedig a Lélekerő ajtó mögötti jégfalat tudod leolvasztani. A hordóban a másik cella kulcsa van. A közjáték után a kiscsaj átrendezi egy kicsit a barlangrendszert és lelép az új járaton, nekünk a sziklaomlás miatt kerülő úton kell mennünk, a kis járaton keresztül oldalt. Spirálisan lefelé az úton, némi őrökkel fűszerezve. A jeges vízesésénél lődd szét a plafonon a három jégcsapot, az így keletkezett platformokon ugrálj át a kapcsolóhoz, ami a fönti rácsot nyitja. A paddal tudod magad fellőni, a jégtáblákon ugrálj át a túloldalra, a sziklafalban találsz egy járatot. A nagy kőtömböt lökd le a vízbe és mássz is le utána a falon. Lejjebb újra összefutunk Belindával, akinek ugyan fogalma sincs, hogy hol a Spellstone, de biztos abban, hogy megtaláljuk majd (érdemes volt kiszabadítani :). Egy tényleg hatalmas barlangba jutsz az átjárón. Először is az oszlopok között keresd meg az egyetlen létrát, ami egy spirálisan felfelé futó platformhoz visz. Az elején fel kell venned a generátorról a hordót, ezt kellene felcipelned az első szintre a spirálon, úgy hogy közben odafentről záporozva gurulnak lefelé a hordók. Elég genya rész, csak szép lassan óvatosan! Fent fuss el jobbra át a hídon, a körpárkányon lesz egy hely, ahova le kell tenned a hordót. Mássz fel a felső szintre, a kapcsolóval indítsd be a gépet, ami felhozza ide a hordót is. Kapd fel át a hídon, de vigyázz, mert lőnek is rád, plusz lángcsóvák is vannak. Ja, ha felrobban a hordó, kezdheted elölről az egészet. A hosszú híd végén a fal berobbantható, mögötte a kapcsoló a lenti hidat aktiválja. A hídon át a csúszda másik részébe jutsz, fuss végig a beugróban a kapcsoló a fönti hidat nyitja. Ott már csak fel kell másznod a létrán és leverned az őrt, aki az ágyút kezelte idáig. Használd az ágyút és lődd szét a két nagy X-szel jelölt célpontot. Odalent megjelenik a teleporthoz vezető híd, jöhet tehát az első főellenség.

BOSS GALDON: a nagyfiú elsőre nem tűnik túl veszélyesnek, mivel bele van fagyva a jégbe. Sajnos a kezében tartja Spellstone-t is, úgyhogy kénytelen leszel kiolvasztatni Tricky-vel. A disznó nagy féreg, amint feléled, le is nyeli a követ, valahogy tehát rá kell bírnunk, hogy kiadja magából. Kezdetben a farka a gyenge pontja, tehát kerülj mögé és lődd azt, mikor megelégeli a fájdalmat, egyszerűen lenyel és a bendőjében folytatódik a küzdelem. Lődd azt a részét, amiben a követ látod. Miután kihányt, a féregnek új gyenge pontja lesz: a mellkasánál, elvileg négyszer kell eltalálni (automata célzás!). Amikor másodszor is benyel, megint lődd a Spellstone-t, amíg ki nem esik, ha nem vagy elég gyors, ismét kiokád és kezdhetsz mindent elölről. Ha megvan a kő, a szörny is feldobja a talpát. (Szerintem elég vérszegény volt ez a főellenség). Vissza a bolygóra az Airwinggel (1 aranygyűrű!).

THORNTAIL HOLLOW: Mielőtt azonban a Templomba indulhatnál, újabb problémával szembesülsz, a Hegyeskarmúak eloltották a völgyben található jelzőfényeket, először tehát ezt kell megoldanod. Először is Fire Weedeket kell szerezned, amit szerencsére itt a völgyben is találni a Fire Weed fánál. Ütögesd meg a fát, hogy leessenek, majd verd szét őket, és ha már nem lángolnak, szedj össze hármat belőlük. A három meggyújtandó fáklyát is itt találod a völgyben. Az egyik a Cape Claw felé nyíló átjáró közepénél van (az átjáró feljebb a platformon, a zárral lehet kinyitni). A második a Warpstone-nal szemben egy kis magaslaton, a harmadik pedig a központi völgyben szintén egy emelvényen. Miután a helyükre tetted a száraz fát, még meg is kell gyújtatnod Tricky-vel a tüzeket. Cserébe az egyik Tüskésfarkútól megkapod a Moon Mountain Pass kulcsát. A vulkántemplomba ugyanis ezen az a köztes helyszínen keresztül vezet az út. A MM

Pass ösvényét a völgy jobb oldalában, egy átjáró végén találod, csak be kell robbantanod Bombanövénnyel. A nagy középső járat leszakad, és a légörvényen meg a liftező platformokon kell átjutnod a túloldalra, ez visszafelé is így működik. Siess, mert odalent fogy az energiád, az egyik oldalon találsz majd egy cellát is. A kanyonban az őrök rögtön kiszúrnak, és beindítanak két hordóhajigáló gépezetet, úgyhogy futás a hordók között a nagy épülethez. A zárat nyisd ki, odafent pedig az őröket nyírd ki, hogy a Lélekerő ajtó kinyíljon. Bent átugrani a túloldalra, fel a falra, át a mozgó platformokon. Végig a láva felett, majd fel a lefelé mozgó csúszdán (ahonnan a hordókat dobálják) és jobbra be az ajtón. Az irányjelző tábla mögött várd meg, míg elül a láng, és ess le. A templom bejárata egy puzzle-lel van lezárva. Két oldalt magasan megfigyelhetsz két színes gömböt, őket kell a hídon égő színes fáklyákon keresztül meglőni. Figyeld a fáklyák színeit. A templom ajtaját a Spellstone nyitja.

VULCANO FORVE POINT TEMPLE: A Lélekerő ajtó kedvéért nyírj ki mindenkit. A következő teremben Trickyvel gyújtsd be mindkét kemencét kétoldalt és mássz egy szinttel feljebb. Itt a szobrok kezében tartott lángokat kellene eloltani, de egyelőre nincs mivel. Mássz fel, és a légörvénnyel vitesd fel magad, a barlangban megkapod a Freeze Blast upgrade-et. Vissza a nagy terembe, fagyaszd le a fáklyákat, a középen megjelenő lifttel menj egy szinttel lejjebb. A folyosón végig, a nagy görgő ajtó mögött, egy nagy terembe jutsz. Ajánlanám, hogy tedd ki az Y gombra az előbb szerzett fagyasztást, mert elég sokszor lesz szükséged rá. A Spellstone-t tedd bele a nyílásba, mire kinyílik a másik hatalmas görgő ajtó is. Ha van kedved, még maradhatsz és le is eshetsz a lávában mozgó platformokra, mert így olyan helyekre is eljuthatsz, ahol bonusz energiacellák vannak. Ha nem irány a nagy ajtó, a padlórácsok mögül felcsapó lángokat le kell fagyasztanod, hogy át tudj rajtuk kelni. Használd a liftet, majd mássz fel a létrán és oltsd el a négy lángot, hogy a folyosó végén a nagy ajtó kinyíljon. Le kell verned az őröket, hogy a lélekajtó kinyíljon, de vigyázz, mert két lángszóró is van a falba építve. A mozgó platformokon ugrálj át a sárkányfejes lángcsóvák között, Amikor átjutottál, fordulj meg és próbáld meg eltalálni a mozgó platformokon a jelet, hogy megálljanak, különben Tricky a túloldalon ragad. Amikor átért, fújass vele tűzet a rácson át, hogy kinyíljon az utolsó ajtó. A teleportálj, és tedd be a helyére a Spellstone-t. Egy hatalmas földrengésnek kell jeleznie, hogy jó helyre került, te pedig visszateleportálódsz a templom bejáratához. Most önerőből juss vissza a Moon Mountain Pass-ba (vagy menj vissza templomba és kutass át mindet extra üzemanyag cellákért), pont ugyanaz az útvonal, csak visszafelé kell menned (tüköreffektus). Ahol a hordók gurulnak lefelé, szemben azért lődd fel magad a paddal, és szedd ki a cellákat (az egyikhez le kell fagyasztanod a lángot, a másik simán a bottal nyílik).

MOON MOUNTAIN PASS: Kifelé ment a MM Passból, jön egy kis közjáték, amiben megjelenik az egyik Krazoa Szellem és a segítségedet kéri, különben Krystal bevégezné. Épp ezért megnyit neked egy oldalsó járatot a falban. Az ott lévő barlangban megkapod a Ground Quake képességét a botodnak. Ezt kifelé menet rögtön tedd is ki az Y-ra, mert használnod kell a földből kibukkanó ellenfélnél. Nyomd rá kétszer és amikor forog, vágd jól hátba, halála után átváltozik Moon Seed-é. Ezt többször is megcsinálhatod, majd ahol ilyen ellenféllel találkozol, mert az elkövetkezendőkben rengeteg Seed-re lesz szükséged. Itt az ajtó mellet rögtön el is ültetheted az elsőt, és fújass rá tűzet Tricky-vel. Az így kapott létrán mássz fel. Mindenhol ahol erre lehetőséged van, ültess kúszónövényt, rövid időn belül egy kis barlangba érkezel, ahol robbants fel a repedésnél egy Bombanövényt (miután a szörnyet elintézted). Odaát szemtanúja leszel, amint a kis medencébe becsapódik egy meteorit és pont elállja a továbbvezető utat. Van itt egy elég kemény dínó is, aki ha ráversz, elkezd tüzesedni, őt értelemszerűen először le kell fagyasztani, majd utána verni. Érdemes körülnézni is, mert néhány helyen találhatsz cellákat. A nagy sziklát nem lehet eltávolítani az útból, csak felemelni, ehhez három szintén a meteorból leszakadt követ kell összegyűjtened. Kettő a két sarokban van és Tricky-vel kell kiásatnod, a harmadik a meteor vájta kráter szélén izzik még mindig, azt először le kell fagyasztanod. A köveket a meteor előtti gejzíre kell rátenni. Ha a megfelelőekre helyezed, az így elzárt nyomás felemeli az útból a sziklát. Itt már csak követned kell az utat, és ültetned a teleportig. Azt még megjegyezném, hogy van itt egy beugró, mássz fel, cellát és csalókódot adó kút van ott. Végül találsz majd egy teleportot, ami elvisz a Krazoa Szentélybe.

KRAZOA SHRINE: A helyzet hasonló, mint az elején Krystallal, meg kell keresni a Szentélyben a Szellemet. Fel a létrán, át a vízen, visszafordulva lőj bele a falon a kapcsolóba, hogy a vízszint megemelkedjen, ússz tovább, fordulj, majd végig a vékony platformokon a lángok között. A nagyteremben a Szellem a Küzdelem tesztje elé állít. Időre (3 és fél perc) alatt kell leverned a rád támadó Hegyeskarmúak csapatát. Az elején, amíg van energiája a botodnak, küldj rájuk minél több földtámadást, hogy mind sebződjön, aztán pedig sima támadásokkal intézd el őket. Sikeres küzdelem esetén megszállja testedet a Második Szellem.

MOON MOUNTAIN PASS: Vissza teleportálódva, haladj egyenesen előre, az időzített hordót lökd bele a légörvényekbe, de úgy, hogy a túloldalon található repedt falhoz essen le. A fal felrobbanása után a járaton keresztül kijutsz a Moon Mountain Pass-i ösvényre. Maradhatsz és körbeszaglászhatsz cellákért, ha nem irány a nagy Warpstone, ahol válaszd a Krazoa Palace opciót.

KRAZOA PALACE: A Palotában magadra maradsz, mivel a nagy kőóriás nem képes dinoszauruszokat teleportálni. A szabadban a ládákból verd ki a szentjánosbogarakat. Az őröket intézd el, hogy kinyíljon az ajtó, majd az egyik oszlop mögül vedd fel az időzített ládát. Odabent vaksötét van, ezért kellet a lámpába cumó. Egyébként jobbra kell elindulni, fel, majd az elágazásnál érdemes leesni, mert pont alattad van a repedt fal, amit be kell robbantani. Na ez itt egy kicsit idegesítő feladat lesz. Először is lőj a kapcsolóba a falon, aminek hatására elindulnak a lángszórók a falon, utána vedd fel a hordót, és a csóvák között evickélj át a túloldalra, ahol be kell robbantani az ajtót. Odabent először meg kell szűntetni a nagy lángszóró pajzsát, amit a tűzbe lőve és a gömböket eltalálva tudsz elérni. Itt is figyelni kell, hogy melyik színűt lövöd, utána már könnyen elintézhető a Fire Blasterrel. Ha ezzel megvagy, vissza kell menni még egy hordóért és a kapcsolóra tenni azt. A következő teremben a teleport nem működik, csak az őrök. Utánuk menj fel a lifttel, és a középső légörvénnyel a legmagasabb kiszögelésig vitesd fel magad. Itt végigfutva a párkányon szintén találsz kis légörvényeket, az egyik közülük kivisz a tetőre, ahol végre találkozol Krystallal, kis csöpögés után Nyúl úrfi visszahoz a valóságba, te pedig engedd a helyére a Második Szellemet. A jelenet után automatikusan vissza teleportálódsz a völgybe, a Warpstone-tól pedig megkapod a Medium Scarab Bag-et, ami egy százas pénztárca.

HARMADIK FEJEZET: A MÁSODIK SPELLSTONE KERESÉSE

THORNTAIL HOLLOW: Peppy szerint a következő helyszín, amit meg kellene látogatnod az Cape Claw lenne, ezt akkor tudod meg, ha Startot nyomsz. Az oda vezető átjáró ugye a géped mögött van. A kristályok miatt egy kicsit kerülni kell, ússz körbe, a fal mellett van egy kilövőpad is, odafent lovetta és cella vár. De előtte győződj meg róla, hogy tele van-e a bukszád! Lesz néhány őr, az ajtó pedig hatvan szkarabeuszért hajlandó csak kinyílni. Van itt néhány fa is, amiken céltáblát találsz, ezek később még fontosak lesznek. A mini labirintus nem túl nehéz, a térképen könnyen el lehet igazodni. A „kútba” viszont mindenképp le kell ereszkedni, mivel csak így lehet átjutni a túloldalra. Útközben szedd fel a cellákat is, ha akarsz, lemehetsz teljesen az aljára is. A túloldalon a barlang végre már kivisz Cape Claw-ba

CAPE CLAW: Fuss le a tengerpartra, egészen a stégekig, ahol hasonlóan a havas pályához, ismét csak meg kell kenni az őrt, hogy tovább engedjen (25 szkarabeusz! Ugye mondtam, hogy legyen tele a bukszád. :) Beszélj a Hosszúnyakúval, aki elmondja, hogy még mielőtt ellepték volna a helyet, a Hegyeskarmúak, jól elrejtette az aranyait, de elfejlette, hogy hova. Ha segítünk neki, ő is segít nekünk. (Én mondjuk hagynám megmurdálni, ha már ilyen anyagias, amikor nyakunkon az Armageddon, de mindegy. ;) Az első rudat azon a parton találod, ahonnan jöttél, a legtávolabbi sarkában. A következő a túloldalon középen van, utána Tricky-vel égesd el a sövényt, a túloldalon a víz alatt van a harmadik. A negyedik jóval lejjebb van, szintén a parton (úszni kell oda) egy láda alatt. Az aranyakat egyébként mindig Tricky-vel kell kiásatni. Van még egyéb jószág is a föld alatt, például a kis szigeten a pálmafa alatt egy Bafmodad, a barlangban pedig energiacella. Mondjuk, négy aranyrúdért az öreg igen keveset teljesít, mindössze egy létrát aktivál nekünk. Odafent a kapcsoló egy rácsot nyit, ami viszont egy csapda. Még azelőtt kell a négy tömböt a helyére tolnod, hogy végezne veled a mérges gáz. Ha megvagy odakint a parton, kinyílik a ketrec. Az odúból egy Repcsi kerül elő, akiről kiderül, hogy ő a Repcsik Királynője és egyben Kapuőrző is, a következő SpellStone pedig a CloudRunner Fortress-ben találjuk. Most egy hosszú és tök felesleges mászkálás jön, vissza a völgybe, hogy fel tudj szállni. Ezúttal azonban Tricky nem lesz veled, mivel a két törzs ősi ellentétek miatt nem szívleli egymás társaságát.

AIRWING – MISSION 3: CloudRunner Fortress-be öt aranykarika a kvóta, valamivel már nehezebb a pálya, de még így is elhagyhatsz 2-3 darabot.

CLOUDRUNNER FORTRESS: A erődben a Királynő felszáll, neked pedig követned kellene, némi harc után kiderül, hogy a főkapu zárva van. Mássz le a létrán és ússz a nagy kapcsolóhoz. Lépj rá, hogy beinduljon a visszaszámlálás, ennyi időd van, hogy a víz felszínén úszkáló tárgyakon ugrálva áthaladj a kapukon. Elsőre nehéznek látszik, de higgyétek el nem az. Amennyiben sikerült, megjelenik a főkapu mögött egy kapcsoló. Lőj bele, őrök bent, fel a spirálon. A létrán csússz le, a párkány végén a kapcsoló a rácsot nyitja. Ha szétvered a ládát is, egy kilövőpadot találsz, felmehetsz egy szinttel feljebb is, de ide úgyis vissza kell jönnöd. A nagyteremben megtalálod a Királynőt, akit épp Scales Generális és emberei vallatnak. Amikor viszont felfeded kilétedet, a Generális csapdába csal és a botod nélkül ébredsz, egy koszos kis cellában. Szerencsére a falban az egyik kő eltolható, így aztán pillanatokon belül ismét szabad vagy. Slippy bejelentkezik a rádión, hogy leküldene egy szeretetcsomagot, de a börtönrészleg falai túl vastagok, hogy átteleportálja rajtuk, keressünk tehát egy olyan részt, ami a szabadban van. A cellákban semmi érdekes, tehát menj ki a kalitkákhoz, ne aggódj az egyetlen őr is az igazak álmát alussza, csak arra vigyázz, hogy ne lépj víztócsába. A folyosó végén a létrán le, az időzített hordót tedd a rácsra és állj a kapcsolóra, hogy felemelkedjen és kirobbantsa a plafont. Slippy a nyíláson át egy álruhát küld, amit felöltve téged is Hegyeskarmúnak fognak látni. Menj vissza az őrhöz, és váltsd le, hagy menjen kajázni. A bottal a kezedben már fel tudod nyitni a kalitkákat, ahol az egyik Könnyűléptűtől megkapod a generátorhoz vezető ajtó kulcsát (Power Key). A folyosó végén a kapcsolóval nyílik az ajtó. Az udvaron elég nagy a káosz, elsőre elég nehéz is átlátni a tennivalókat, ráadásul egy csomó repkedő robot is pásztázza a területet. A lényeg, hogy a központi emelvényen van három kapcsoló, ami időre záródó rácsokat nyit. Mindhárom mögött egy-egy cuccot rejtő hordóval. A jobb oldalit a karzaton találod, a nagy ládahalmon lehet hozzá feljutni. Mielőtt a középsőt felvennéd, verd szét a nagy ládán a kicsit és a kapcsolóval engedd le a létrát. A harmadik megszerzése előtt a rácsból kicsapó lángot oltsd el. Mindhárom birtokában már mehetsz a generátorszobába, ahol tedd a helyükre a Power Gemeket. A generátor beindítása után fel a karzatra, a légörvénnyel át a túloldalra (kapcsolók a falon), harc, a kapcsolóra átváltozva állj rá. Kint a szabadba le kell verned az összes őrt, hogy a középső ajtó megnyíljon. Mellette a jobb oldali beugróban van egy elég nehéz időzített hordó (csak átváltozva tudod felemelni), ezt vidd a másik oldali beugróba, a kijelölt helyre, fel a létrán, még mindig átváltozva állj a kapcsolóra, a hordóval ki a párkányra, be a járatba, hogy a rács felrobbanjon. Bent a teremben, a kalitkában raboskodik a Királynő, lesznek őrök, meg egy kapcsoló is, ami a létrát teszi a helyére. Beszélj őfelségével, majd a ládán ugrálj át a túloldalra és nyomd át a kapcsolót. Még mindig fent, rohanj körbe és a másik oldalon is aktiváld a kapcsolót. Most már csak ki kell menned egy újabb hordóért (átváltozva) és a légörvényen keresztül áthoznod a kalitka alját tartó oszlophoz. Vágd neki, hogy a nagy hüllő kiszabaduljon. Mielőtt azonban megkapnád tőle a Spellstone-t, a kicsinyein is segítened kell, ennél kifolyólag kapsz tőle egy kürtöt (Flute), amivel magadhoz hívhatod a négy kis madarat. A kicsik mindegyikét őrök riogatják, hogyha elfogy az alul látható energiacsíkja, kezdhetsz mindent elölről. Az első rögtön jobbra kint a szabadban lesz. A második a belső udvaron, a karzat túloldalán. A harmadik fent a tetőn. Ha még emlékszel, kint a párkányon volt egy (ahol a spirál fut felfelé) láda alatti kilövőpad, ez felvisz a tetőre, ott lesz a harmadik. A negyedikért megint csak vissza kell menni ki a szabadba, a jobb oldali kiugró végén. A madarakat mindig eggyel több őr védi és az sem mindegy, hogy milyen messziről fújod meg a kürtöt – ha túl messze vagy nem reagálnak, ha túl közel, elriasztod őket. Begyűjtésük után a Királynő kinyitja a kincsárhoz vezető folyosó ajtaját. Ez jobboldalt van, a létrán kell lemászni, és a keskeny párkányon végszambázni. Egyébként van ott egy Bafmodad, meg egy kint is a nagy ládák tetején. A kincstárban lesznek ismételten őrök, aztán egy trükkös rész következik. Először is szedd össze a szentjánosbogarakat az emelkedőn, majd menj vissza egészen az időzített hordóig, és tedd a légörvénybe. Vissza a kincstárba le a folyosón, ahol a kapcsolóval leállítod a légáramlatot, és így lejön a hordó is. Fel a lámpát, és a hordóval a hátadon fuss a sötét helyiségbe. A végén a falat kell berobbantani, majd lecsúszni a kegyetlen hosszú létrán. Lent Scales lelép, a csatlósai pedig elhúznak a jet bike-kokkal, zsebükben a Spellstonenal. Megint egy száguldozós rész következik. Mielőtt elfogyna az üzemanyagod (lent a csík mutatja), fel kell robbantanod, mint a három ellenséges jet bike-ot. Aggóni nem kell, a járat saját magába csatlakozik vissza. (A gyengébbek kedvéért: körpálya). A Spellstone megszerzése után irány vissza a bolygó. (Airwing stb.)

THORNTAIL HOLLOW & CAPE CLAW: A landolás után kis barátunk is csatlakozik hozzánk. Amennyiben fellövöd magad a bolt tetejére és megfújod a kürtöt, megjelenik egy Repcsi és egy Bafmodadot hoz. Most sajnos megint egy kis felesleges időhúzás következik, vissza kell vánszorogni Cape Ckaw-ba. A tengerparton segíts ki a Könnyűlábút a bajból, majd némi vicces :(közjáték után nálad landol egy Fire Gem, ami az ősi legendák szerint az Ocean Force Point Temlom megnyitásához szükséges. A múltkori csapda szobában most cuccokat találsz, ha benézel. Emlékszel még arra a létrára, amit még a Hosszúnyakú eresztett le neked? Na azon mássz fel, csak most a nagy épület irányába indulj el. Az ajtót átváltozva tudod kinyitni, ha a kapcsolóra állsz. Bent állítsd rá Tricky-t a kapcsoló, az így kiemelkedő platformról már eléred a kapcsolót, ami odakint elzárja a vízesést. Egyrészt most múr meglőheted felette a kapcsolót, ami a kis hidat aktiválja (rövidítés), másfelől szabad a bejárat az alagútba a vízesés alatt. Bent a nagyteremben húzd ki a szoborfejből a másik gyémántot, mire a vízszint felemelkedik, az ajtók kinyílnak. Az új teremben a helyére rakhatod a gyémántokat. Ha jól megfigyeled, az egyik gyémántra rásüt a nagy arcba vájt szemen keresztül a napfény, a másik ablak viszont el van torlaszolva. Az oszlopot a kapcsoló hívja le, állítsd rá a kis dínót, majd küldd fel és égesd le a nyílásról a növényt. Hoppá, már szabad is az út az Óceán Templom felé! Hosszú folyosózás, majd abban a teremben, ahol derékig érő víz van és ezért Tricky nem tud ráállni a kapcsolóra, lőj a falon lévő jelbe, hogy megemelkedjen a vízszint. Menj körbe a folyosón, középtájt lökd le a sziklatömböt, ereszd le a vizet (lőj a jelbe) és húzd rá a tömböt a kapcsolóra. A Templomnak cselesen a felső szinten van a bejárata (létrák a jobb oldalon), a Spellstone nyitja kaput.

OSEAN FORCE POINT TEMPLE: Azt mondjuk, még hozzátenném, hogy a Templom elég babán néz ki, mondjuk leesett az állam (én vagyok :). Rögtön egy ötletes rejtvénnyel kezdődik, ez ígéretes. Állítsd rá a kapcsolóra Tricky-t, az így aktivált panelon tudod megnézni, hogy a padló mely kockái nincsenek áram alatt (mindig véletlenszerű!). Vigyázat, a kép tükörképe a padlónak! Miután átjutottál jöhet a csihipuhi az őrökkel, majd jobbra ússz el, ahol a keskeny párkányok futnak a levegőben. Mindegyik végén egy-egy kapcsoló, amik a tüzeket aktiválják és az áramlatot manipulálják. Most már fel tudsz jutni a teleporthoz, amit úgy tudsz aktiválni, hogy a lángon keresztül belelősz a szemközt látható gömbbe. A teleportálás után a két lehetséges terem közül azt válaszd, amelyiken át a kinyíló ajtó vezet. Ebből a teremből jobbra menj, oda, ahol mindent ellep a víz, az északi falnál van egy kapcsoló, ez a vizet engedi le. A sarokban a másik kapcsoló a nagy görgőajtót nyitja. Átváltozva állj rá a padlón lévő kapcsolóra, majd húzd ki a tömböt és told a középső oszlop déli széléhez. Mássz vissza a kapcsolóhoz, engedd fel a vízszintet és menj (ússz) át a következő terembe. Itt először is fűts be Tricky-vel, hogy középen meginduljon a forgó platform és felgyulladjanak a tüzek. Innentől kezdve két és fél perced van, hogy eloltsd azokat. A terem négy sarkában egy-egy Krazoa vízköpő van, az alattuk látható jelet kell lőni, hogy meghajoljanak és eloltsák a lángokat. Picit nehezíti a dolgot, hogy forognak a tüzek. Ezután kinyílik a továbbvezető ajtó. A következő teremben a padlón van egy érdekes labirintus rejtvény. A jelképes oszlopot lehet mozgatni különböző irányokba úgy, hogy belelősz. A túloldalon van az a hely, ahova be kell irányítanod, de vigyázat, a labirintus széleivel nem, csak a falakkal érintkezhet asz oszlop! Asszem' pont másfélszer kell az óramutató irányával ellentétesen haladni, már ami a lövéseket illeti. Ez aktiválja a másik teremben a kilövőpadot, amivel feljutsz a szellőzőkbe. Körbeszaladva megtalálod azt a helyet, ahol a zöld gömb van, szokás szerint ezt kell meglőnöd a fáklya tüzén keresztül. Az így megnyíló híd a portálhoz vezet, ami nagyterembe visz, ahol a helyére kell tenned a Spellstone-t. Miután visszateleportálódtál a Templom bejáratához, én a helyedben még visszamennék, mert pár extra cella még lapul elrejtve (az egyik a szellőzőkből elérhető, aztán van egy kilövőpad valahol egy láda alatt, ami szintén cellákhoz visz, és a lángokkal is lehet operálni a bejáratnál). Vissza kellene menni a völgybe, de az átjáró előtt Fox csapdába esik és elfogják a Könnyűlábúak, akik a Fire Gemet keresik nálad, mivel a fickó, aki rád sózta, tolvajnak állít be.

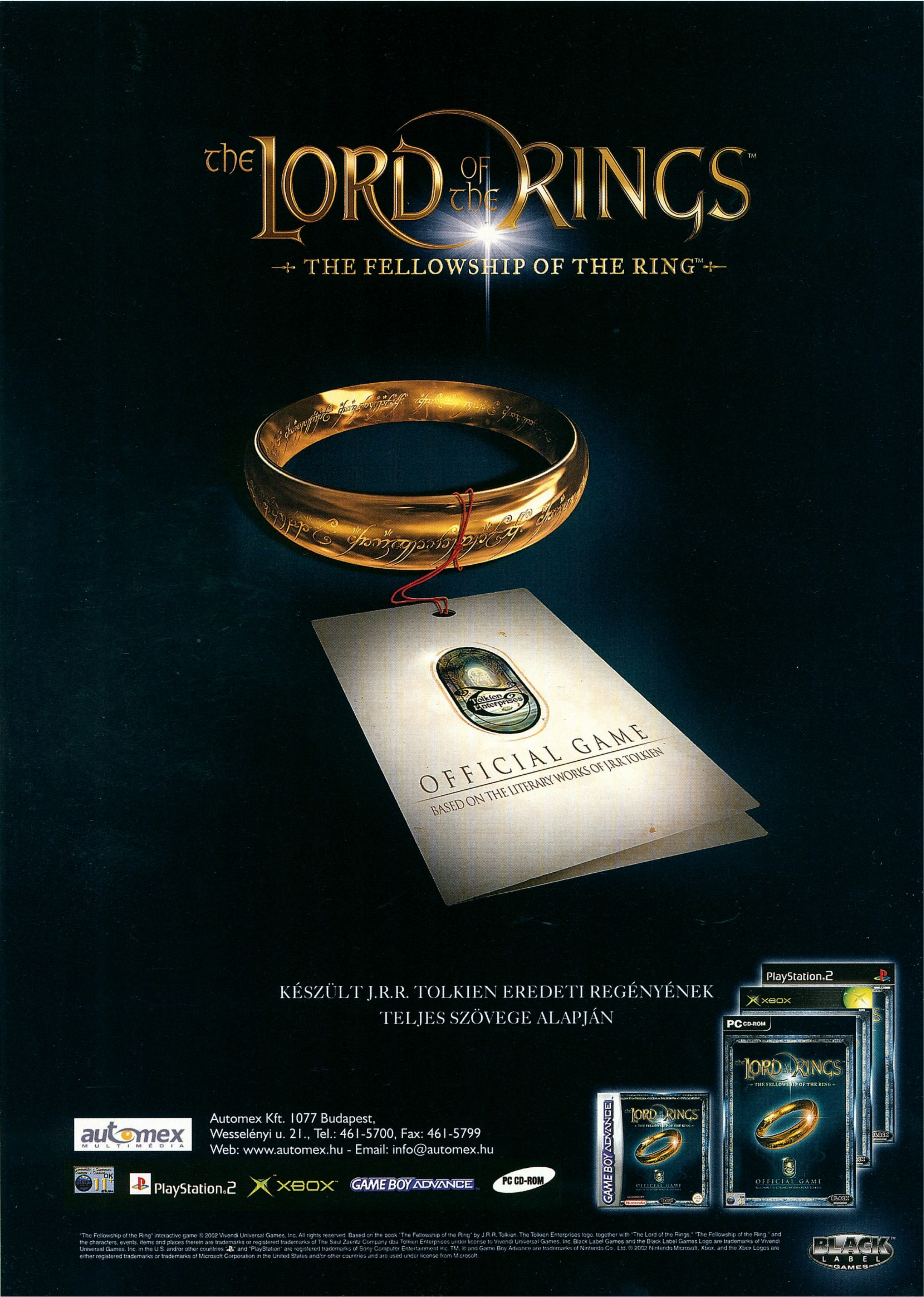
LIGHTFOOT VILLAGE: Szerencséd van, mert pont a közelben tartózkodik egy Repcsi. A mini-játékban arra kell törekedni, hogy a mozgó pont mindig a kisebbik zöld sávban álljon meg, ilyenkor ugyanis megjelenik a repcsi, és leégeti fogva tartóinkat. A dolog egyre nehezebb lesz, mert a sáv egyre kisebb lesz. A Főnök végül elengedi Fox-ot, de ne hagyjuk el a falut, mert itt is felszedhetünk egy Krazoa Szellemet. Először is járjuk be alaposan a falut. Három helyen is találnod kell a földbe rejtve tárgyakat, különféle alakzatú Wooden Block Carvings-okat. (meg még jó pár cucc is lapul szerteszét) Tricky-vel kell kiásatni mindet. Használni azon a dombon kell őket, ahol ki voltunk kötözve a totemoszlophoz. Minden egyes darab behelyezése után más – és más platform csúszik a helyére a lápban. Csak ezekről elérhetőek az oszlopokra épült kunyhók. Az egyikben megtalálod a Főnököt. Rákérdezve a Spellstone-ra elárulja, hogy a föld alatt ugyan van egy nagy helyiség, de oda csak akkor engednek le minket, ha kiálljuk a törzs két próbáját. Az első egyfajta keresés. Két és fél perc alatt kell megtalálnod a négy totemoszlopot és aktiválni is őket a kapcsolókkal. Az oszlopokat könnyű megtalálni, mivel elég magasak ezért jól behatárolható a helyzetük. Egy helyen Tricky-vel kell leégetni a bozótot. A második egy erőpróba. A falu legerősebb tagját kell a széttárt kezű szobornál legyőzni. Nyomogasd gyorsan az A-t, nem lesz gond. Ezek után a Törzsfő megnyitja a lejárat ajtaját. Bent először is mássz fel a sárga ládákra és a kapcsolóval indítsd be a totemoszlopot középen. A különböző részeit ügy kell eltalálnod, hogy amikor megállnak passzoljanak egymáshoz. A járat végén a teleport a Krazoa Szentélybe visz.

KRAZOA SHRINE: A kilövőpad után minden folyosón rá kel állni a kapcsolóra, hogy a rácsok felnyíljanak. Mindhárom helyen sietni kell, kikerülni az akadályokat, mert az ajtók időre záródnak. A harmadik Krazoa Teszt a Félelem tesztje. Ez leginkább az előző mini-játékra hasonlít. A jobbra-balra irányokkal próbáld meg a kis zöld csíkban tartani az ugráló vonalat. Mehetnél is a Palotába, de én még találtam néhány mini-küldetést a faluban.

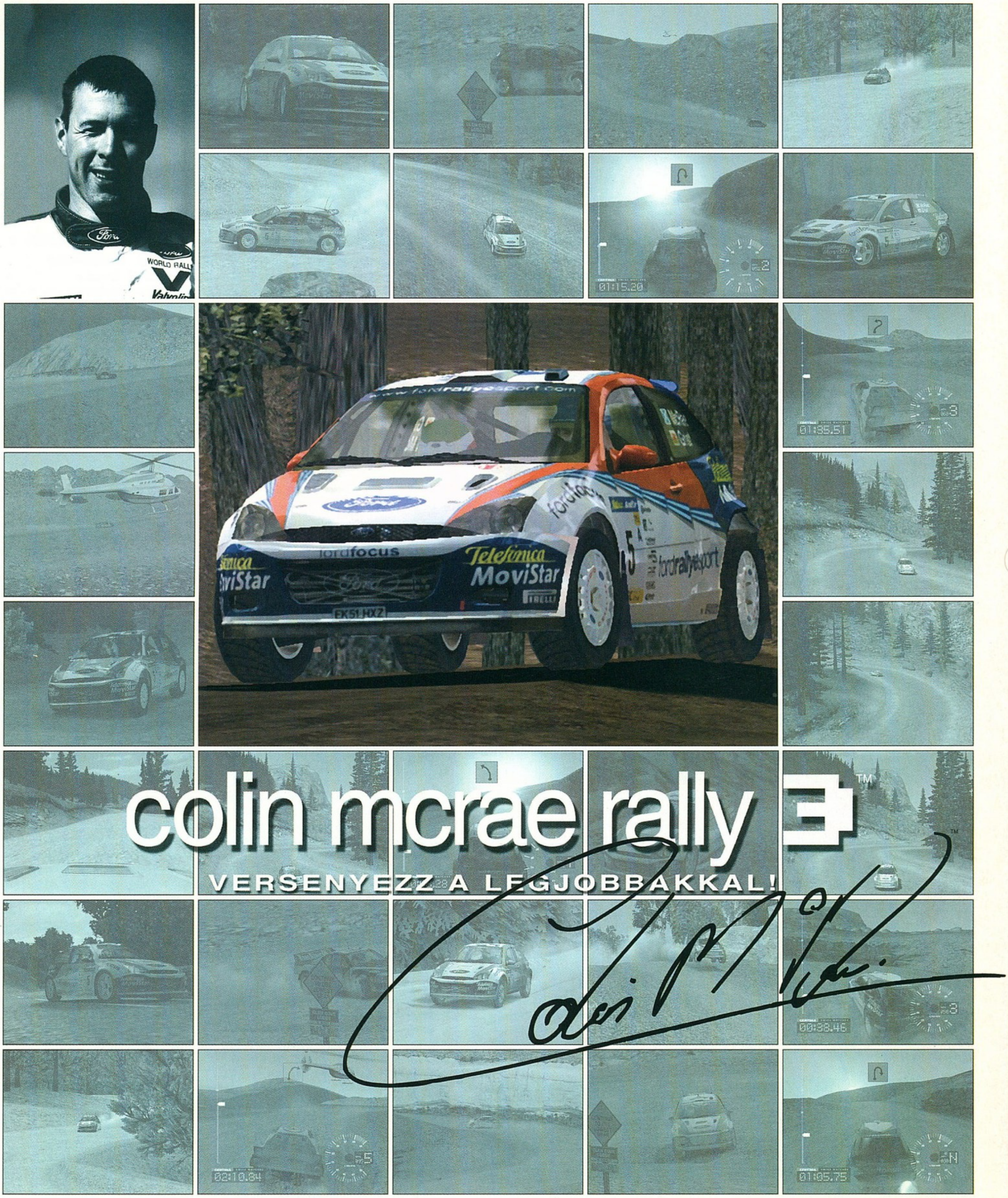
LIGHTFOOT VILLAGE: Mindhárom „emeleti” kunyhóban egy-egy Könnyűléptű keresi a kicsinyeit, ha megtalálod megjutalmaznak. Az első hármat a falun kívül találod, a fákat kell megütögetni, hogy leessenek róluk. A második három a teleporthoz vezető földalatti teremben van, a karzaton kell őket körbekergetni. Az utolsó hármat fent az erdős magaslaton találod. Egyébként, ha egyszer kijössz a faluból, többet már nem tudsz visszamenni, mivel lezáródik a rostély. Most azonban kiderül, hogy miért is vannak a fákon a céltáblák, ha ugyanis elég ügyes vagy kilesheted, amint az egyik törzstag sorrendben megütögeti a fákat. Ez tehát a titkos kód a rács felnyitásához. A bébik megtalálásáért egyébként a következő bonuszokat kapod. Kinyílik a zárt kunyhó ajtaja. Aktiválnak neked egy kilövőpadot a fal mellett (odafent még cheat tokent adó kút is lesz) és néhány láda jelenik meg a dombon – most már mehetsz a völgybe.

THORNTAIL HOLLOW: Egy idáig zárt, jobban mondva elállt barlang is nyitva lesz (a Warpstone-nal szemben), ahol tojásokat találsz, meg az anyjukat, egyelőre lényegetlen. Teleportáld magad a Palotába, most a nagy légörvénnyel a legfelső alatti szintre vitesd fel magad, van ott egy kapcsoló, amit csak átváltozva tudsz aktiválni, e mögött megszabadulhatsz a Szellemtől. Újra a völgyben, menj megint abba a barlangba, ahol a tojások voltak, az anyjuk helyet most rablókat találsz, kiknek a tojásokra fáj a foguk. A mini-játékban adott ideig (egy perc negyven másodpercig) kell védeni a tojásokat, érdemes az Y-ra tenni a Földrengető varázslatot. Cserébe az anyjuk megnyit egy föld alá vezető nyílást. Odalent a barlangban megkapod a Portal Device upgrade-et, ami a teleport ajtókat nyitja. Van is egy ilyen itt a völgyben, ott, ahol Tricky anyja vergődik. Egyébként a történet is itt folytatódik. Kiderül ugyanos, hogy Tricky papáját, aki egyben Gatekeeper is, elrabolták és most Walled City-ben tartják fogva, amit a rettegett Redeye Törzs (T-Rex-ek) is megszálltak, nyisd ki tehát a teleport ajtót és irány a város, de erre már csak egy hónap múlva kerül sor.

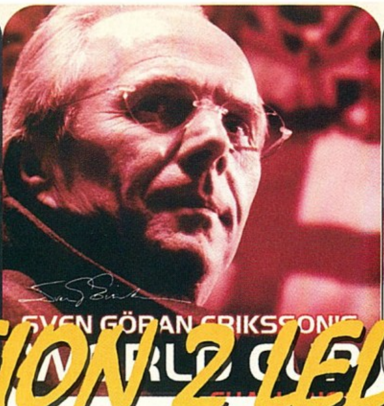
CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu



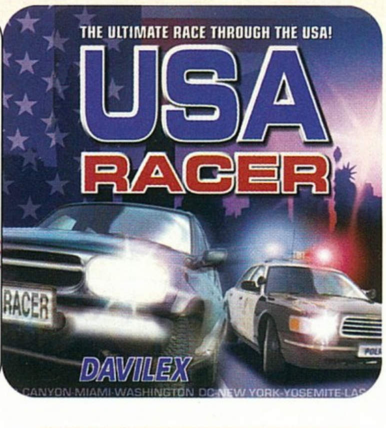
the LORD OF the RINGS™
THE FELLOWSHIP OF THE RING™
OFFICIAL GAME
BASED ON THE LITERARY WORKS OF J.R.R. TOLKIEN
KÉSZÜLT J.R.R. TOLKIEN EREDETI REGÉNYÉNEK
TELJES SZÖVEGE ALAPJÁN
PlayStation 2
XBOX
PC CD-ROM
automex
MULTIMÉDIA
Automex Kft. 1077 Budapest,
Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE
PC CD-ROM
"The Fellowship of the Ring" interactive game © 2002 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Based on the book "The Fellowship of the Ring" by J.R.R. Tolkien. The Tolkien Enterprises logo, together with "The Lord of the Rings," "The Fellowship of the Ring," and the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises under license to Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games and the Black Label Games Logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.
BLACK LABEL GAMES


colin mcrae rally 3
VERSENYEZZ A LEGJOBBAKKAL!









PLAYSTATION 2 LELTÁR

FORMULA SUZUKI HAYABUSHA TIME ATTACK

És íme, e havi leltár (vagy inkább "elrettentő"?) rovatunk első (állat) példánya. A teremtmény csendben megbújik ketrece sarkában, és azon morfondírozgat, mit is keres ezen a kontinensen, mert valódi hazája Japán. Ott megbecsülik a Suzuki rajongók, kézbe veszik, kibontják a csomagolásból és dobják is a gépbe legott, bár szegény PS2 nem önszántából nyitja ki a lemeztányért neki, az is biztos. Kérem szépen, a játék egyetlen célja az, hogy a 2 (két) pályán elért köridőinket felrójuk a www.suzuki.co.jp weboldalra, ahol így amolyan virtuális hálózati versenyben lesz részünk a többi dudéval. Emellett csupán egy kétjátékos üzemmód áll a rendelkezésünkre és annyi. Ez még tán nem lenne akkora baj, csakhogy amikor először megláttam a "grafikát", majdnem kijött belőlem – felül – az előtte bezabált sok finom csokis nápolyi (répával). Szóval kiválasztottam az egyetlen kiválasztható versenyautót, majd fél perces töltögetés elém tárult a megtestesült borzalom. A játék ugyanis a felbontást és a pixelek elmosását kivéve kb. az Amigás Wroom



színvonalán tetszeleg. Szerintem ezt a valamit én is össze tudnám dobni kb. kemény egy hónapi munkával. Most direkt megszámoltam, a pályán összesen 10 féle objektum szerepel: aszfalt, kocsi, fű-textúra, fa, hirdetőtábla, kerítés, megfigyelőtorony, daru és a depó, vele szemben üres lelátókkal. A kocsi és a környezet kidolgozása szánalomra méltó, ütközéskor semmi törés, viszont látni, ahogy az UFO-szerű pilóta váltja a sebességet (hurrá!). Na nézzük a másik pályát. Ugyanaz, csak más a vonalvezetése. Ennyi, kész. Most vagy lehet nyerni valamit a suzukisoknál a jó köridőkkel, és kizárólag erre a célra készült a game, vagy pedig én vagyok lamer, és nem láttam át a japán hieroglifáktól a lényegét a dolognak. A FSHTA messziről elkerülendő, hacsak nem akarja valaki legyőzni Kihomiro Sanakato hihetetlen pályarekordjait a weboldalon.



1 pont

SVEN GÖRAN ERIKSSON'S WORLD CHALLENGE

Fociii! Sven bácsi nagyon nagy örömére, gondolom én, és ugrok is bele a menübe a kissé rövid intro után. Friendly, Competitions, Practice, stb. Wow, Edit Teams! Igen, igen, itt a Hungary, 23 játékost lehet átnevezgetni mindenféle humoros névvel. De ezt később, mert türelmetlenül vágyakozom egy kis labdarugdosásra, ezért beugrok egy baráti meccsre az Albánokkal. Még egy kis állítgatás a taktikáról, egy a csapatok szintjéről és irány a gyep. Loading, plízvéjt, jajj de izgulok! És igen! Végre megjelent a kissé egyszerű (khmm) játéktér a kiválasztott csapatokkal. A 3DO most megmutatja nekünk, hogy vérprofi, mivel a játékosom nem reagál semmit az analóg karok tekergetésére. Persze, hisz nem is ég a kontroller analóg üzemmód lámpája, amit visszakapcsolok. Most már ég, de semmi, aztán sikerült a digitális iránygombokkal végre futtatnom a palit. Szemet gyönyörködtető az az összesen 4 féle mozgás, amit a játékosok tudnak, és akkor még nem is beszéltem a foci grafikai kidolgozottságáról! Minden dicséretem a project ma-



nageré, akinek végre elege lett abból, hogy más focikban annyi összevissza emberi arc van, amik csak összezavarják szegény gamert, aki így nem tud a focira koncentrálni. A megoldáson sokat töprengett, és végül az a nagyszerű ötlete támadt, hogy az ő focijában bizony mindenki tök egyforma lesz, kivéve a mezen látható számozást! Ugyanígy segített a tényleg zavaró hátteren is, mivel a közönség teljes mozdulatlanságban ül a helyén, és csak ritka esetekben venni észre, hogy valójában papírra festett figurákból áll az egész tömeg. A hangot valószínűleg megafonok szolgáltatják, hogy a focisták ne veszítsék el a kedvüket megfelelő biztatás híján. Viszont mivel engem nem bíztat senki, így a kedvem el is veszett de nagyon. Amíg meg nem találom, gyorsan kiszedem a gépből a korongot, felesleges ilyennel amortizálni a drága elektronikát.



2 pont

LONDON RACER II

Rules: none. Ezt az intro elején írja ki a játék, majd bemutatásra kerülnek a szabályok nélkül száguldozó versenyzők is. Sajnos a videojáték készítésben sincsenek szabályok, pedig valamivel meg kellene gátolni végre az eredetileg PS1-re készült stuffok kiadását a kettes gépre. Nagyon örülnék neki, ha az ilyen végtermékeket mondjuk ingyen adnák a gyorséttermi menükhöz vagy ilyesmi, mert kereskedelmi forgalomba kerülve csak jól felbosszantják az embert. Itt van ez az izé is, ez a londonracertú, ami fogalmam sincs kinek készült és miért. Az ilyen játékok teljesen úgy néznek ki, mintha valaki unalomból kódolgatna otthon, nem pedig a világ legsikeresebb konzoljára fejlesztett videojátékról lenne szó. A LR2 valamiféle Need for Speed mintára készülhetett, mert feltűnik benne a rendőrség is, kik elhivatottan próbálják megakadályozni a forgalmat veszélyeztető sofőröket tettük végrehajtásában. Sőt, kétjátékos módban is van Cop vs Racer üzemmód. Természetesen a 300 poligonból felépített autóknak különféle karakterisztikáik vannak (összesen öt



tulajdonság), és mindegyikhez külön sofőr is tartozik. Mindenki lehet birkapásztor, gazdag befektető (itthon vállalkozónak hívják), taxisofőr vagy akár csinos hölgy is. Verseny előtt ki/be lehet kapcsolni a sérülést és a rendőri jelenlétet is, és go race a kiválasztott pályán. Hát, a sérülésről annyit, hogy egy piros jelzőcsík növekedésén kívül abszolút semmi látható jele nincs, és csak a motortér kezd el lángolni, ha elértük a sáv háromnegyedét. Hiába megyünk neki házfalnak, akárminek, vagy borulunk párat, az autó szívósan egybe marad. Az járművek viselkedése körülbelül 4 változóra hagyatkozva generálódik a programkódban, s ez miatt könnyedén felboríthatunk egy piros emeletes buszt is (éljen a realitás!). És majd el felejtettem, vezetés közben mint teljesen egyedi ötletet, egy rádióállomás adását hallgathatjuk...



3 pont

USA RACER

Jól látjátok, nem csak a cím hasonló (de ez miért nem 2?), hanem a játék is, csupán más az intró és más a helyszín. Sőt, fokozva a hasonlóságot még az autók és sofőrök is ugyanazok, csak más néven és apróbb külalakbeli változtatásokkal. Itt nem birkapásztor van hanem farmer, és a gazdag befektető helyett pedig olajbáró. Ezek alapján nem is vártam, hogy a grafika jobb lesz a London Racer unalmas, egyhangú és primitíven kivitelezett verseny helyszíneinél, és ebben nem is csalódtam. Bár a Yosemitei erdős pálya jobban nézett ki valamivel, mint a londoniak, sőt a hangulat fokozásaképpen még kövek is gördültek hirtelenjében az útra (elnyomott ásítás), de nem túlzok azzal, hogy a Need for Speed 3 és 4 szebb volt PS1-en! A köveken kívül nem találtam semmi érdekeset, ezért egy városi pályát is kipróbáltam, hátha legalább gyalogost lehet gázolni a móka kedvéért. A megemlíthető dolgok: szökőkút, magasvasút, gőz kiáramlás a csatornából, óriáskerék a távolban és egy nonfiguratív szobor. A játék nem változott, menni, felszedni a gyorsító nitrót, a zöld javító kulcsokat és kerülgetni

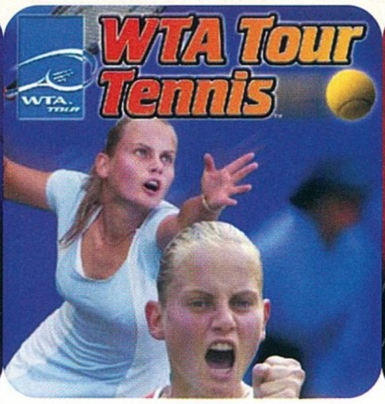


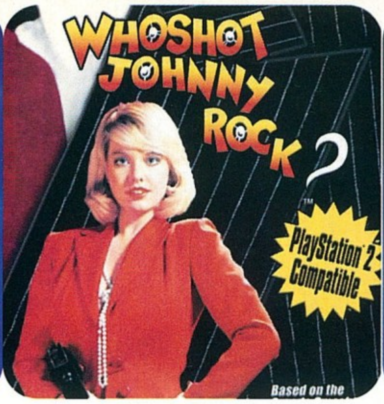
a gyér forgalmat. Közben felborultam egy nyitott sportkocsival, de az első ablak kerete megtartotta az egészet, sőt az üveg is a helyén maradt. De akkor miért van sérülés? Vajon kinek okoz örömet, ha egy jellegtelenül szürke és koncepciótlanul unalmas játékkal játszik? Játszik ezzel egyáltalán valaki, vagy túl sok volt a nyers lemez a gyárban, és gyorsan nyomtak rájuk valamit? De ki vagyok én és mit keresek ebben a testben? Vagy csak álmodom ezt a világot, esetleg én magam vagyok az álom? Túl sok a kérdés, de a játékról már nem tudok mit írni, inkább vacsizok mert jön az éjfél, és hamarosan elkezd csicseregni a modemem. Lassan be lehet vezetni a negatív értékelőt, amivel a London ill. USA Racerhez hasonlatos játékok valós pontszámát definiálni lehet. Hogy akkor miért 3 pont? Mert GvM azt mondta, hogy ne adjak 1 pontot mindenre, ami nem tetszik...

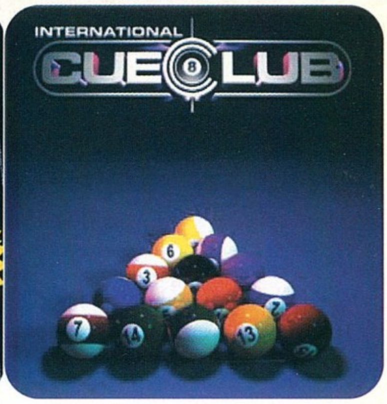


3 pont







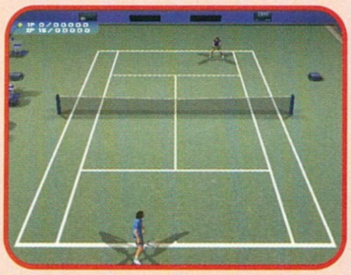


NEXT GENERATION TENNIS

Mivel három azonos labdajáték is helyet kapott az aktuális leltárban, ez a teniszőrülteknek bizonyosan a kedvére való lesz. A következő generációnak szóló tenisz egy francia alkotás, de nem az EA Sports logóját viseli. Míg ezt a kis bevezetőt írtam, a játék el is kezdett demózgatni, amit árgus szemekkel figyelve rögvest feltűnt az emberek egész jól lemodellezett animációja. Élethűen futnak, ütnek tenyerest és fonákot, mennek előre támadni vagy hátrálnak a védekező játékhoz, piszkálgatják ütőik hálóját a közelképeken és látványosan bosszankodnak vagy örülnek egy-egy pont után. Az egyetlen kis hiba az, hogy túl hamar megállnak mozgás közben, mintha nem lenne tehetetlenségük. Ez picit merevvé teszi a mozdulatok befejezését, de tényleg nincs ezen kívül komolyabb mozgás hiba. A látvány finomságát növeli az, hogy a labda húz maga után egyfajta motion blur vonalat, illetve az ütők lendítésénél is valami többfázisú technikát alkalmaztak. Ezzel a gyors mozgások nem lettek darabosak, bár az is biztos, hogy jobban is meg lehetett volna oldani



ezt. A grafikánál sajnos nem tudok mit dicsérni. A látványban az egyszerűség dominál, és szerintem a Dreamcastos Virtua Tennis jobban néz ki. Itt a közönség is lapos, animálatlan papíralak, és a pályán is csak a kötelező dolgok vannak jelen. A játszhatóság kipróbálásánál hat versenymód közül válogathattam, amik közül a Career alatt saját játékos létrehozása és indítása is lehetséges. Nos, a játék betanulása meglepően könnyűnek bizonyult, a kezdeti szerencsétlenkedésemet követően más a negyedik gémben ellensúlyozni tudtam az ellenfél labdajátékát. Szóval egy amolyan langyos és íztelen teniszt kaptunk, tipikusan leltárba valót, mert pénzt azért nem adnék ki érte. Ja igen, zárt stadionban a megvilágítás miatt mindennek és mindenkinek szépen négy árnyéka van ahogy az kell, kivéve a labdát, ami azért valahol amatőrség szerintem.



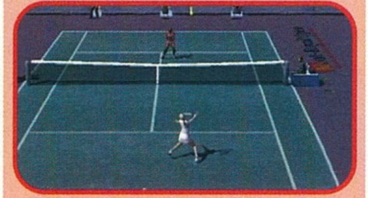
3.5 pont

WTA TOUR TENNIS

Ó, egy Konami játék! Ez már talán érdekesebb lesz, bár csupán három versenymód áll a T. játékos rendelkezésére. Akkor hát nézzünk egy Exhibitiont gyorsan. Egyes vagy páros meccs választható természetesen, de most nincs kedvem tömegnyomorhoz a pályán. Egy, három vagy öt gémes, illetve match-es versenyt is játszhatunk kedvünk szerint, és a választható játékosok között megtalálható Szeles Mónika is (már akit ez lázba hoz). A hetero lányoknak rossz hír, hogy itt biza fiú nincs, tekintettel a címben szereplő W betű Woman mivoltára. Na jó, kiválasztom Mónikát, hogy ha már szerepeltetik Konamiék, és indulhat a csajok küzdelme (iszapbirkózás szimulátor mikor lesz?). Jajj, a most megjelenő poligon figurák nem igazán hasonlítottak az előbb látott képekhez, ezért lecsillapítottam felhevült várakozásaimat. Tíz stadion között lehet válogatni helyszínként amúgy, Ausztráliától Brazíliáig. A megjelenő látkép egy az egyben olyan,



mint az előbbi játékban, azzal a kivétellel, hogy a közönség első 10 sora felmutat valami minimális animot, gondolom tapsolás akart lenni. Az első játékbeli különbség azonban az volt, hogy a szerválás művelete nem automatikus, hanem nekünk kell ügyes időzítéssel eltalálni a feldobott labdát! Azért valami segédlet jól jött volna, mert nem tudom, mikor ütök nagyot vagy kicsit. A következő hiba pedig az, hogy a lány nem áll meg ha túl akarom vezetni a szervát indító területen, hanem egy helyben sétál! Áááá! Ugyanez igaz hátrafele is, és röhögnöm kellett, mert a látvány Michale Jackson moonwalk mozgását jutatta az eszembe. Előre vagy hátranyomva a joyt viszont pattogtatni lehet a labdát a földön – ugye, milyen nagyszerű? A játék sajnos valamivel rosszabb mint az NGT, a lányok úgy futnak, mint Barbie, a lendület megtörik az ütéseknél, amiknek ráadásul olyan a hangja, mint amikor valaki egy üres műanyag palackot ütöget valami bottal. Szegény lányokkal mindig kiszúrnak, ez nem volt szép, Konami!



2.5 pont

WHO SHOT JOHNNY ROCK?

A játék DVD videó jelzést kapott a PS2 Browser menüben és ez a nagyközönség számára is nyilvánvalóvá teszi, hogy egy újabb interaktív film született meg. Ez sajnos azt jelenti, hogy a game egyetlen erénye a teljesen élethű grafika, full anti aliasing-al, és annyi poligon felhasználásával, amennyit már meg sem lehet számolni. Az első ilyen típusú játék még anno a Mad Dog McCree volt a PC CD-ROM hajnalán (meglepve találtam rá itt is a Previews menüpont alatt). De itt megtekinthető ezen kívül a Dragon's Lair két része és a Space Ace is többek között (13 játék összesen). Aki még nem látott ilyen DVD józságot, annak elmondom, hogy a dolgunk annyi lesz csupán, hogy megfelelő időben a megfelelő helyre vigyük a célkeresztet (nem analóg, pár előre definiált pont és kész), s nyomjuk meg a tűzgombot megtestesítő X-et. Szóval ezt a játékot nem programozták, hanem megrendezték és eljátszatták "színészekkel", akiknél még a magyar reklámok ki tudja honnan előrángatott statisztái is jobban szerepelnek helyzetekben. Na nem mindegyik, a főszereplő szőke



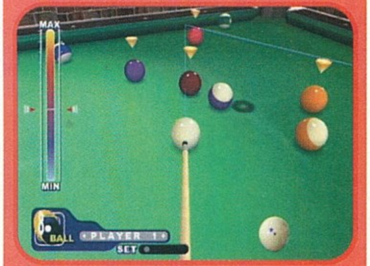
néni például kellemes megjelenés, és most csak sajnálni tudom, hogy az XXX-es filmipar még nem gyárt le ilyen interaktív felvilágosító filmeket a kedves tanulni vágyó gyerekeknek. Mivel a DVD-ből fakadóan a több hangsáv megléte adott, ezért a készítők a default angol mellett még egy francia, olasz és japán szinkront is felraktak. A japán nagyon érdekes volt, már ez miatt is megérte megnézni, komolyan! Na, de a játékról is pár szót... Két nehézségi fok áll rendelkezésünkre, gondolom a reakcióidő függvényében. Általában a címszereplő fegyvere mögött fogunk helyet foglalni és ha megjelenik a cselekmény közben a célkereszt, akkor tudjuk, hogy hamarosan valaki le akar lőni bennünket. Az általunk rossz fiúnak gondolt alakra kell vinni hát azt, és tűz. Ha az irodát túlélték, a város térképén mászkálhatunk a helyszínek között is. Szundi...



2 pont

INTERNATIONAL CUE CLUB

A biliárd/snooker rendszerű játékokat gondolom sokan szeretik. Bár az ilyen elfoglaltság a legjobb haveri körben, valódi asztal mellett, azért van még létjogosultsága a bitekbe ágyazott golyós dákós programoknak is. Az első ilyen játékom PS2-re a Q-Ball volt, ami egy nagyszerűen kidolgozott stuff, csak emellett dög nehéz is. Nos, ez nem igazán mondható el az ICC-ről, legalábbis alsó fokozaton nem, mert itt egy tíz éves playernek is van esélye tönkreverni a gépet. A gameban lehetőségünk van ütközős és zsebes játékokra egyaránt, amit a Carom mode és a Pocket mode jelöl a menüben. Az ütközős szabályai szerint az a cél, hogy a fogolyónk minél több másik golyóhoz ütközzön, és ezt variálja, míg a másik a már megszokott elrakós szabályok szerinti lökdösés. Érdekesség lehet ezen belül a Bowliards, ami végül is egy bowling pontozással és szabályokkal átgyurmázott, szokatlan dolog. A szabadjátékokon kívül indulhatunk a gép ellen Tournament-ben is, ahol elég bénán megrajzolt ellenfeleket kell porig aláznunk a továbbjutás érdekében, különféle szabályok szerinti versenyeken. Ha nem ilyennel próbálkozunk, akkor mi állít-



hatjuk be a gép tudásának szintjét külön öt tulajdonság szerint! Ezek a skill, intelligence, challenge, concentration és luck. A Cue Club legérdekesebb része azonban a Puzzle névvel illetett játékok! Itt mindenféle ebenguba alakú táblán kell adott lökésből célba juttatni bizonyos számú golyót, ami nem is könnyű feladat. Van kereszt, L betű, csillag, kör és még jó pár féle asztal, el lehet lenni velük egy darabig.

Az adott játék szabályait röviden kiírja a program a menüben a kiválasztásnál, de bővebb magyarázatra is lelhetünk a játék közbeni Start gomb lenyomásával a Rules részben. Itt kapott helyet egy igen használható Instructions is, amiben a golyó csavarását, különböző meglövési szögeket, ugratását és egyéb trükkjeit magyarázzák el ábrákkal alátámasztva. A grafika egyszerű, a célnak megfelel, és többet nem is lehet az ICC-ről elmondani.

Dzson



5.5 pont





Hitler és Himmler rengeteg álmot kergettek, miközben a fegyverropogástól hangos Európában megpróbálták felépíteni a Harmadik Birodalmat. A tiszta faj elmélete korán magával ragadta a nagy álmodók képzeletét, holttestek millióin áttaposva csörtettek az elfeledett Atlantisz romjai és ereklyéi felé. Céljuk nem volt kisebb, mint hogy az istenek gyermekeit neveljék ki táboraikban, amikben emberkísérletek és tisztogatások is folytak. Az árja faj megkövetelt bizonyos dolgokat, amivel aztán a kiválasztottak a germán mítoszok nagyjaival egy szinten érezhették magukat. A tiszta faj megalkotása mellett minden egyéb ereklye és kultikus tárgy célponttá vált az őrült nácik számára. Talán nem véletlenül keresték fel Himmler különleges csapatai a szent helyeket és talán nem véletlen, hogy ő is és Hitler is megszállottan kutattak olyan kegytárgyak után, mint a Frigyláda, vagy a Jézus testét átszúró dárda. Vannak, akik odáig merészkednek, hogy Hitler és társai fekete mágiával és sátánizmussal is foglalkoztak. Ezeket az elméleteket ugyan bizonyítaná sok minden (pl.: a vallás új alapokra való helyezése...avagy átformálása, megszűntetése...), de az elmélet akkor is csak elmélet maradna és senki nincs, aki ezt biztosan megválaszolhatná, csak a résztvevők maguk. A lényeg-lényeg marad és marad a tény, hogy a kutatások és az expedíciók megtörténtek, létrejöttek. Tudjuk a keresés szándékainak alapját, vagy azt, hogy mit találtak ki arra, hogy leplezzék a valódi célt. Mondom...ezek elméletek és történelmi fejtegetések, amikből táplálkozhatunk. Mindenesetre túl sok jel mutat egy irányba, és ez már sok ember figyelmét felkeltette. Voltak könyvek, filmek és játékok is. Előbbiek közé tartozik akár Indiana Jones is, utóbbiak közé pedig olyan nagy név sorolható, mint a Return to Castle of Wolfenstein. De említhetném még a jelenlegi teszt alanyát is, vagyis a Bloodrayne című programot. Ez szintén a Második Világháború világába vezet minket, és annak is a legsötétebb részeibe (nem mintha alapból nem lett volna nagyon sötét az egész...). Hitler seregei a történet szerint a már említett Atlantiszi ereklyéket keresik, hogy létrehozzák a tökéletes harcosokat, amikkel uralhatnák a világot. Közben gonosz erők kelnek életre a legkülönbözőbb földrészeken, és már lassan senki sincsen biztonságban, sem élő, sem holt. Ebbe a különleges helyzetbe csöppen bele hősnőnk, Rayne, aki nem más, mint egy félig vámpír, félig ember nő. Neki kell felvennie a harcot a hataloméhes németekkel és a húsra éhes szörnyekkel. Nem kicsi feladat szakadt a nyakába, de a tét sem kevés...csupán csak az emberiség sorsáról van szó...



BETÖLTÉS

A kezdő filmecskében láthatjuk, ahogyan a játék kellemes idomokkal megáldott hősnője eltesz láb alól pár élőholtat, mindezt pedig végignézi két titokzatos alak is. A hölgy a testhezálló bőrrucijában, meg a hegyes kis fogaival elég egzotikus, de az összképen kicsit ront az a két penge, amik a karjain vannak fegyver gyanánt. Talán mégsem kérnék tőle randit... A főmenüben nincs semmi izgalmas, egy kicsit egyszerű az összkép, de legalább maga a külalak jól ki lett dolgozva. Új játék indításával egy kis tréningen eshetünk át, a fontosabb tudnivalókat egy Mynce nevű vámpírnő segítségével sajátíthatjuk el. A külső, mint azt láthatjuk, egy teljesen szokványos, külső nézetes akciójáték. Emberünket hátulról láthatjuk, bármerre mehetünk, a kamera folyamatosan követ minket. Az első pályák Louisiana ködös mocsaraiba kalauzolnak el minket, ahol valaki megidézte az Alvilág Anyját, és ezzel olyan lényeket szabadított az ott élőkre, amelyekről a szerencsétlenek még legrémesebb álmaikban sem gondoltak volna. A legfőbb feladat, hogy megmentsd a túlélőket és az, hogy elpusztítsd a szörnykeltetőket, valamint a főszörnyet. A kezelés elég egyszerű, pedig van pár lehetőséged. A bal oldali analóg karral irányítod az embered, a jobb oldali karral pedig nézelődhetsz. A bal ravasszal a kézifegyvereidet veheted igénybe (azaz a karra helyezett pengéidet...), a jobbal viszont a pályákon felszedhető lőfegyvereket aktivizálhatod. Ez utóbbiak közül a Fehér és a Fekete gombbal tudsz válogatni. Előbbi a könnyebb fegyvereket jelöli, utóbbi a pusztítóbbakat. Választékod lesz bőven, a normál pisztolytól a páncélökölig és a gépágyúig sok minden megfordul a repertoárban. Az A az ugrás...amennyiben hosszan nyomod le, jó három-négy méteres magasságba is feljuthatsz, valamint ha még egyszer lenyomod a gombot, akkor még egy forgó rúgást is bemutathatsz, ami jó az ellenfelek lenyomására. Ezen kívül van jó pár helyszín, ahol direkt ez kell a továbbjutáshoz, mert csak így tudod lebontani az utad további részét elzáró falat. A korábban említett magasugrás pedig a villanyvezetékekhez és az emeletre való feljutáshoz kell. A gyakorlás legelején már láthatod, miről van szó. A vezetékekre feljutva olyan helyekre sétálhatsz el, amikre a földön nem lenne lehetőséged. Nézzük tovább... A B lenyomásával egy száznyolcvan fokos fordulatot hajthatunk végre, ez pedig igen jól jön, ha észrevesszük, hogy valaki a hátunk mögött kullog és éppen a bőrünkre pályázik. Az X egy speciális mozdulat, amivel elméletileg egy láncot bocsátunk ki magunkból. Ezzel az ellenfeleinket húzhatjuk magunkhoz amolyan Scorpion (Mortal) módra, de alkalmas a gomb lenyomása arra is, hogy támadóink vérét kiszívjuk. Ez nem mindenki ellen hatásos, de a normál emberek, élőholtak általában érzékenyek az ilyen jellegű támadásokra. A jobb alsó sarokban látható két csík...amennyiben mindkettő telítve van (harc közben emelkedik...), elérünk egy különleges állapotot, ami egyfajta berserker módként (dühöngésként) magyarázható. Csak az Y-ra lesz szükségünk és utána minden vérvörössé válik, mi pedig őrült módjára szabdaljuk majd a szerencsétleneket, akik elénk kerülnek. Az iránynyilak elég fontosak



még abban, hogy a lehető legeredményesebben tudjuk végezni a munkánkat. Mind a négy irány valami különlegességet takar, amik közül a legjobb az idő lelassítása, amit ugyan már használhattunk a Max Payne játékban is, de így is nagyszerű szórakozás előhozni. A jobb alsó sarokban látható kék pöttyök jelölik mindig az aktuális feladatok helyét, de ezeket egyébként a Start menüben is megtekintheted, valamint ez utóbbiban menthetsz is a pályák alatt. A bal alsó sarokban az életerőd látható, amit vérszívással tudsz rendben tartani, amennyiben sebzés ér. Tulajdonképpen pár apróságtól eltekintve minden a szokásos alapokon nyugszik, vagyis a tapasztalt játékosoknak meg sem kottyan ez a kiosztás...

ELSŐDLEGES KÜLDETÉS: LIKVIDÁLD A CÉLPONTOT! A MÁSODLAGOS: ÉLD TÚL A TALÁLKOZÁST...

Mint az sejthető, nem az agyunkat fogja próbára tenni a program, inkább csak az ujjainkat. A feladatok többsége a jussunk el A pontból a B pontba, valamint öljük meg X-et és Y-t stílusú küldetéseket utánozza. A legnagyobb nehézségek abból adódhatnak, hogy nem tudunk bejutni valahova, de ilyenkor is elég csak jobban szétnézni, és máris mehetünk tovább. Például vannak házak, amiknek az ajtajaik zárva vannak. Több lehetőségünk is van. Vagy kirúghatjuk valahol a falat, vagy fel kell ugranunk valahol egy ablakba, vagy pedig egy villanyvezetékről kell a tetőre ugrani és onnan mondjuk a kéményen keresztül csak be kell csusszannunk az épületbe. Esetleg lehet, hogy követni kell valakit, vagy valamit, de nagyobb problémák, vagy bonyolultabb rejtvények nem nagyon adódnak. Pusztíts el mindent, amit lehet, ennyi az alap. A speciális tulajdonságainkat érdemes mindenhol kihasználni és kamatoztatni. A ködös mocsárban például jól jön sokszor a hő-látás, valamint a főellenségek ellen elengedhetetlen eszköz a „düh" bevetése. Érdemes mindig kiszívni a támadók vérét, már amennyiben erre van esélyünk és nem olyan lényekkel állunk szemben, amik immúnisak erre a fajta támadásra. Nagyon nem is jut az eszembe olyan helyzet, amiben igazán el lehetne akadni, bár ezzel a dologgal időnként gondban vagyok, mert volt már rá precedens, hogy én valamin teljesen egyszerűen túljutottam, de sokaknak nehézséget okozott a feladat megoldása. Amit javasolni tudok, az a kitartás és az aprólékos körültekintés, de ez szerintem annyira általános minden játéknál, hogy igazából megemlítenem sem érdemes. Szóval mindig légy résen, és figyelj oda mindenre. Ha még is elakadsz, nézz jól körbe, mert a megoldás sokszor rögtön előttünk van, csak mi nem vesszük észre...



CSAPJ ODA!

Ez is lehetne a játék jelmondata, mert több mindenről nem igazán szól. Elég jó lett a témája a benne rejlő sajátosságok miatt, de az alap csak az egyszerű, adrenalin növelő akció. Hősnőnkön látszik, hogy a készítők elsősorban a férfijátékosokra gondoltak a fejlesztés alatt, mivel a vámpírlány mellei minden apró mozdulatra erőteljesen megremegnek (elég kellemes a méretük is...), sőt még vérszívás közben is rezegnek folyamatosan, ami kicsit furcsa, bár lehet, hogy csak annak az izgalmi állapotnak tudható be ez a rendellenesség, amit Rayne érez az éltető nedű kiszívása közben. Minden esetre az biztos, hogy a program nem a gyerekeknek készült... Már csak azért sem, mert elég véres és brutális. Repkednek a testrészek egy-egy nagyobb összecsapás után, fröcsög a csak literekben számítható vér és hát a történetben szereplő ideológiák sem igazán az általános iskolásoknak ajánlottak. A komolyabb gyilkolások után egy nagyobb takarítóbrigádnak is meggyűlne a baja a rendrakással és a tisztítással. A földön lábak, karok, fej nélküli torzók hevernek, mindent beborít a paradicsomlé, még a falakon is meglátszik a harcoló felek vére. Ez utóbbi elég komolyan van megcsinálva, mert ha mondjuk úgy lövünk meg valakit, hogy mögötte ott a fal, akkor a falon ott maradnak a vöröslő golyónyomok, kisebb fröccsenés kíséretében. Mondjuk furcsa, hogy a sima lövés viszont semmi nyomot nem hagy.

Ez a kétoldalúság végig nyomon követhető a játékban, mert bár elég stílusos a grafika, a víz effekt nem igazán olyan, mint amilyennek várnánk, valamint sok helyszín kissé egyforma, és néhol mondhatni kidolgozatlan. Viszont olyan apróságokra is ügyeltek sokszor a fejlesztők, mint az, hogy a szekrényekből leverhetjük a könyveket, és ha mindezt a pengéinkkel tesszük, apró darabokra szabdalhatjuk őket, a lapok a földön maradnak. Vagy nagyon jók a korhű, Hitlert és birodalmát éltető, propaganda plakátok, amik a falakon láthatóak. A grafika tehát jó, de nem tökéletes. A játszhatóság megfelelő, de néha kicsit beőrül a kamera, vagy vannak olyan részek, amik idegesítők, ezért ez a pont sem kiváló. A legrosszabb pont a szavatosságban keresendő, mivel ez TÉNYLEG csak egy szimpla agyatlan akciójáték, amivel elvan az ember, de nem köti le nagyon sokáig. Valamivel egyszerűbb, mint a Max Payne. Leginkább erre az előbb említett programra hasonlít a Bloodrayne, valamint még a Shadowman az, amivel párhuzamot lehetne esetleg vonni. A zenék jók, de ezek sem annyira különlegesek, hogy igazán felejthetetlenné tudnák tenni a teszt alanyát. Ami igazán jó lett, az a hangulat. Tényleg élvezetes minden, amíg meg nem unjuk a lövöldözést. A pályák érdekesek, vannak egészen ötletes megoldások, mint például a Mech szerű robotok használata, történetbe helyezése. Nekem még a kápolnás rész is nagyon tetszett, amikor az egyik célpont egy szószékszerű emelvényen van, és miután bekattant, azzal sasszézik ide-oda, miközben egy gépágyúból tüzel folyamatosan. Egyébként pedig úgy néz ki az illető, mintha valami KKK tag lenne. Lényeg a lényeg...a Bloodrayne nagyon jó lehetne, ha kicsit több időt fordítottak volna rá és jobban odafigyeltek volna a hibáinak eltüntetésére. Kicsit hiányzik a többjátékos mód is, amiben esetleg lehetne irtani az ismerősöket, de ez annyira nem fájó, mint pár másik alkotás esetében. Igazából csak a HALO függő beszél belőlem, mivel mostanság elég sokat rendezünk Halo partikat, amiken több gépet összekötünk, és úgy öldököljük egymást. (Aki még nem próbálta, nem is tudhatja, mennyire jó. Eddig is a kedvencem között volt a H, de most még inkább odavagyok érte. Mindegy.) Ez egy kicsit más stílus és a horror, valamint akciórajongók megfelelő szórakozásra lelnek majd benne. Izgalmas, jó, hangulatos, és az idő lelassítása mindig is szuper opció volt. Itt is repkednek a golyók, a faldarabkák...amortizálódnak az oszlopok. Ömlik a vér, repkednek a testrészek, valamint ugrálnak a telt keblek. Mi kell ennél több? Háát...maximum több odafigyelés az apróságokra...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





OKKULT NÁCI ÖSSZEESKÜVÉS



BLOODRAYNE

MAJESCO/TERMINAL REALITY

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 metés 12 blokk

✔ jó hangulat, sok vér, vámpírnő, időlassitás...
× agyatlan öldöklés

7 pont



Miközben a teszt megírásához készülődtem, a TV-ben éppen a Nap-kelte adása ment, ahol Verebes István vendége a Nobel-díjas író, Kertész Imre volt. A riport a két idősödő művész egyéni világlátásának köszönhetően remekül sikerült. Verebes úgy zárta a beszélgetést, hogy az egyik legszebb reggelét élte át a mai nappal, és miközben örült Kertész Imre díjának, hozzátette, hogy büszke a műsorvezetőként betöltött szerepére ebben a beszélgetésben. Hihető volt.

A történtek előtt kb. egy héttel a szerkesztőségbe érkezve, főszerkesztő urunk irodájának ajtaja előtt megállva, furcsa borzongás csapott le rám. Nem tudtam mire vélni a dolgot, mert az érzés oly gyorsan illant el, mint ahogy rám tört. Kopogtattam, ahogy jó anyám tanította, ám bentről nem érkezett válasz ezért úgy döntöttem benyitok, hisz a jó szándék vezet és a szerkesztőség állandó és élettel teli zsivaja is magabiztossá tett. Ahogy a résnyire nyitott ajtón át bedugtam a fejem az irodába, elszorult a torkom és újra azt a semmihez sem hasonlító rezgést éreztem immár minden porcikámban. Martin székében egy dermesztő termetű férfi ült nekem háttal, haja őszen és csimbókokba rendeződve omlott széles vállaira. Hátranéztem, hogy vajon a mögöttem sürgő-forgó emberek közül látja-e valaki ezt a borzongató jelenséget, de senki. Úgy tűnt a helyzet tisztázása rám vár így mosolyt varázsoltam az arcomra és beléptem a helyiségbe… hiszen ez mégis csak az 576. Amint behúztam magam mögött az ajtót, az illető megfordult és méltóságteljesen felemelkedett „székéből". „Hihetetlen, legalább három méteres!" – gondoltam magamban miközben egy lépést hátráltam a kijárat felé. – Olvastad a könyveket? – dörögte, miközben rám emelte elképesztően öreg, ám mégis erőt és bölcsességet sugárzó tekintetét. – Mithrandir – suttogtam, és éreztem, hogy nem tudok hazudni. – Igen – válaszoltam. – Akkor írj róla – majd bal kezével átnyújtott egy DVD-t, ekkor vettem csak észre, hogy jobbjával botjára támaszkodik. Átvettem tőle a korongot és csak bámultam a jelenésre – talán még a szám is nyitva maradt. Ő szó nélkül megfordult és kisétált az ajtón. Nem tudtam, meddig állhattam ott dermedten, de mikor kirontottam az irodából már nem volt sehol. Kezemben a LOTR Xbox-os verziójával bambán bámultam a szorgosan dolgozó munkatársaimat, de úgy tűnt senki nem látott semmit, így kisiettem a levegőre, hogy összeszedjem magam. Az utcán állva a kezemben tartott lemezre pillantottam és elmosolyodtam; micsoda találkozás, micsoda küldetés!!!

LEGENDA SZÜLETIK

Történt, hogy a nyelvész professzor, J.R.R. Tolkien az 1930-as években egy kissé belefáradva a hétköznapok egysíkú szótárbujkálásaiba és unalmas órák unalmas diákoknak való előadásaiba, mesélni kezdett. Maga sem gondolta volna, hogy ennyire kedvét leli benne, de ez valami új volt. Valami, ami őt is, környezetét is kimozdította az akkori gazdasági világválságot éppen, hogy túlélt és az elkövetkezendő háborútól rettegett világból. Mesélni kezdett, de egyszerűen nem tudta abbahagyni. Az alapgondolat – így XXI századi szemmel nézve talán egy kicsit butácska – megalkotni egy sajátos nyelvet. Igen ám, de ez új problémát vetett fel, egy nyelv, ami létezik, de egy nyelv, amit senki sem ismert és soha senki sem beszélt. Professzorunk gondolt egyet és szépen lassan kialakította a világot, amely ezt a nyelvet beszélte. A szereplőket, azok történelmét, a karakterek jellemzőit, a karaktereken keresztül népeket, nemzettségeket, konfliktusokat, ármánykodást, célt, harcot, szerelmet. Egyszóval mindent, ami egy létező világban is előfordulhat…csakhogy, ez a világ nem létezik, ez Fantasy. Minden fantasy művek őse, Tolkien pedig az ősatya. Egy nyelvészprof, aki saját bevallása szerint egy különös kirándulásra indult a mese világába Egy



mű, ami tizenhárom gyötrelmes év alatt (1936-1949) elkészült, majd kinőtte magát, és generációk kultikus alapművévé vált.

„...HOGY VOLT, HOGY VOLT..."

Minden a Hatalom Gyűrűinek elkészítésével kezdődött, amik közül Hármat a tündék kaptak, Hetet a törpök és Kilencet az emberek. Ám létezett egy, mely mind fölött állt, amit Szauron a Sötét Úr megtartott magának. Az Egy Gyűrű nem csak a többi Nagy Gyűrű felett uralkodott, hanem a viselőjük felett is. Mikor a homály már a szabad népek világát fenyegette, az emberek a Gil-galad és Elendir vezette tünde seregek mellé állva harcba indultak a sötétség erői ellen. Az elkeseredett harc során mindkét nemes tünde az életét vesztette, ám a legreménytelenebb pillanatban Elendil fiának, Isildurnak sikerült Szauron kezéről levágnia a Gyűrűt, és ez által megfordítania csata kimenetelét. A jó győzelmet aratott a gonosz fölött. Ám Isildúr engedve a Gyűrű csábításának, nem semmisítette meg azt a Végzet Hegyének tüzében, hanem megtartotta magának. De nem sokáig élvezhette az Egy hatalmát, mert a Gyűrű cserbenhagyta új gazdáját és Isildur Nősziromfölde határánál egy ork támadás áldozatává vált és a Gyűrű az Anduinba esett. Aztán sok-sok ével a történtek után Gollam rátalált a Gyűrűre, ám nem tudta mi is került hozzá és ő is a szolgájává vált. Leköltözött hát a Köd-hegység legmélyére, ahol mindenkitől elzárva élhetett a kedvesével. Bilbó itt talált rá és meg szerezte tőle a gyűrűt és elhozta magával a Megyébe. Ám most, hogy Szauron visszatért és árnyéka alakot öltött a Bakacsin erdő mélyén, nem akar mást….csak a Gyűrűt.

KÖZÉPFÖLDE KÜLSŐ NÉZETBŐL

A Vivendinek köszönhetően immár Xboxon is végigélhetjük a Gyűrű-hordozó nem mindennapi kalandját Középföldén. A film világraszóló sikere alkalmat adott a készítőknek a játék kötelező megjelentetésére. A már klasszikussá vált történet szereplői a mi irányításunkkal vehetik föl a harcot a Sötét Úr mindent elemésztő szándékával. Miután már valamennyien képben vagyunk a történetet illetően, nézzük magát a programot.

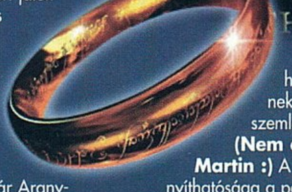
Középfölde digitális megjelenítése első ránézésre talán egyszerűnek, és néha igénytelennek tűnhet, de biztosíthatok mindenkit afelől, hogy a játék nagyon hangulatos és néhány pálya kifejezetten szép. A helyszíneken megjelenő élet jellemző a játék egészére. A fák hullajtják a leveleiket, a Megyében mókusok ugrándoznak, míg Lorienben szentjánosbogarak fénylenek mindenfelé. Az irányítás külső nézetből történik, a már jól ismert third person módban, ám a kamera nem fixen rögzített, hanem a jobb oldali karral mi játszhatunk vele. Tudom, hogy nem túl praktikus, mégis, ha a főhős mögül és egészen lentről követjük az eseményeket, nagyjából képet kaphatunk hogy milyen a hobbit-világnézet. Az Öreg-erdő második hely-



A GYŰRŰ SZÖVETSÉGE



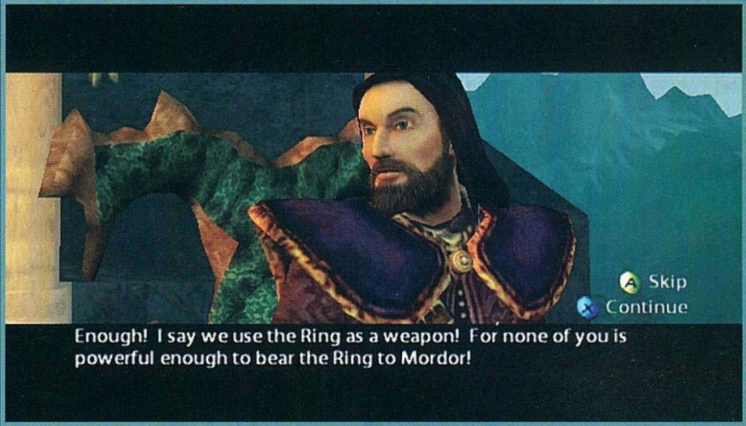
The Lord of the Rings
The Fellowship of the Ring



színét így abszolváltam, ami nem könnyű, de felejthetetlen élmény. A játékban sok olyan plusz van, amelyek talán csak az ínyenceknek jelenthet örömet. Ilyen például, hogy a történet szorosan követi a könyv vonalát. Így olyan személyek és események láthatóak, amik és akik a filmből kimaradtak. A szövegek és a dalok szinte szó szerinti idézetek, amitől jó érzés keríti hatalmába az embert játék közben – talán még azokat is akik nem olvasták a regényt (eddig). Nagyon örültem annak, hogy a programból nem maradt ki Bombadil(i) Toma, aki Középfölde egyik legnagyobb egyénisége. A folyton jókedvű Toma, egyébként mezei erdész :), bár Aranymag szerint – aki Bombadil partnere –, inkább a gazda szó az igazán helyénvaló. A legjobb szinkronhang és legkifejezőbb megjelenítés díjait szintén ő érdemli. A fazon, aki a hangját adta Tomának, szinte végig verseli és énekli az összes jelenetet, miközben a szakállas figura ormótlan csízmájában és hihetetlen süvegében táncol. El lehet képzelni a szitut, mikor egy nyomasztó hangulatú sírbucka mélyére csípőre tett kézzel betáncol, mialatt öblös hangján énekel.....nem csoda hát, hogy a minket fogvatartó buckamanó fejvesztve menekül. A helyszínek megjelenítése próbálja a regényt követni, bár nem egyszer érezteti hatását a film is. (Lehet, hogy ez csak azért van, mert mindkettő ugyanazon könyv alapján készült...vagy mi?) A program nem kapta meg a film zenéjét, ami egyrészről rossz, mert nekem nagyon bejött, másfelől pedig jó, mert így új Középfölde ihletésű dallamokat hallhatunk. Nem mondom, hogy vetekszik a moziban hallottakkal, de kellemes és jól illeszkedik a környezet atmoszférájához. A cselekmény és a helyszínek változásához igazodva cserélődnek az általunk irányított karakterek is, amit sajnos minden esetben a gép határoz meg. A kaland természetesen Frodóval indul, majd Aragorn kerül kezünk alá és persze Gandalf sem maradhat ki a sorból. Az említett sorrend a játszhatóság tekintetében viszont csakis fordítva állhatja meg a helyét. Vitathatatlanul Gandalf a csúcs, hiszen képességei révén vívhatunk és varázsolhatunk is vele, és bizton állíthatom, hogy mindkettőt magas szinten űzi. Sajnos a Durin-hídjánál lezajlott incidens után már nem számíthatunk rá. A Gyűrű Szövetségének többi tagja csak csendes szemlélőként van jelen a játékban. **(Nem csinálhatok mindent én! Martin :)** A megszemélyesített figurák irányíthatósága a pofon egyszerű rendszernek köszönhetően senkinek sem fog problémát okozni. A bal oldali irányító karral mozgásukat koordinálhatjuk, míg a jobb oldali párjával a már említett kameranézetet változtathatjuk. Az A gomb a támadás funkcióját látja el, míg a B a védekezését. Az X gombbal nyithatunk/zárhatunk, tárgyakat használhatunk stb...az Y-nal pedig ugrálhatunk és kapaszkodhatunk. A képernyő felső részén két kis kijelző hivatott a használatban lévő tárgyak képét megjeleníteni. A bal odali csak a fegyverek közti választásunk eredményét jelzi, amit jól kitalált módon a bal oldali ravaszgombbal tudunk továbblapozni. A jobb oldali pedig a szimpla használati tárgyak ikonjait mutatja, amit logikus módon a jobb oldali ravaszgombbal tudunk pörgetni. A BACK gomb használatával gyorsan és egyszerűen beléphetünk a küldetésnaplóba, ahol feladataink vannak felsorolva. A START gomb megnyomásával a menübe juthatunk, ahol többak között megtekinthetjük utunk térképét, némi információt szerezhetünk a Gyűrű Szövetségét alkotó személyekről, bekukkanthatunk az inventoryba, menthetünk, tölthetünk...miazmás. A nálunk lévő Gyűrű egyre gyorsabb forgásával gyakran segíthet titkos bejáratok felkutatásánál vagy jelezheti a Nazgulok közeledtét is. Mégis túlzott használata káros hatást gyakorolhat lelki tisztaságunkra, amit a Szövetség karakter lapján ellenőrizhetünk.









HARC VAGY KALAND?

Erre a kérdésre roppant egyszerű a válasz, AKCIÓ! Igaz, hogy vannak benne teljesítendő küldetések és fejtörők, de ezek inkább csak arra szolgálnak, hogy némiképp enyhítsék a kőkemény akciójelleget. Ilyenkor felmerül a jogos kérdés a harcrendszert illetően, ám a válasz most is megnyugtató, mert itt is a játékra oly jellemző egyszerűség dominál. Mikor egy ellenféllel, vagy rosszabb esetben többel kerülünk szembe, igyekezzünk végig a képes felünket mutatni nekik, miközben a védekező gombot lenyomva tartjuk, majd az így visszavert támadás után egy gyors riposzttal mi is kárt tehetünk bennük. Mint egy szimpla bunyós játékban. Speciális mozdulatokból nincs sok, de ami van, azt a támadó gomb nyomva tartása után hozhatjuk elő. A távolsági fegyverek használata sincs túlbonyolítva, ha kiválasztottuk a számunkra legmegfelelőbb eszközt, akkor egyszerűen csak lenyomjuk a támadás gombot és TŰZ. A távolsági fegyverek csoportjába tartozik Gandalf tűzlabdája is, ami szinte mindig célba talál, miközben teljesen lényegtelen, hogy az ellenfél milyen messze vette fel pozícióját. A mágus repertoárja ellenben igen változatos, hiszen akad itt gyógyító és kőkemény támadó varázslat egyaránt. Varázserőnk mértékét egy lila csík hivatott jelezni közvetlenül az életerőnk piros vonala felett. Utunk során egyre hatékonyabb fegyverekre tehetünk szert, amelyekkel komolyabb sebzést eszközölhetünk ellenfeleink „ványadt” testén. Sajnos a felvehető tárgyak inkább gyógyító étkek és fegyverek, kis mértékben használati tárgyak, ami jól mutatja a program kalandjellegének hiányosságát. Mostanában trenddé vált, hogyha már két gyufásdobozt kell megtalálni ahhoz, hogy az egyik pályáról a következőre juthassunk, azt már a kalandjáték kategóriába sorolják. Reménykedtem, hogy tapasztalok némi RPG feelinget, de sajnos nincs lehetőség karaktereink fejlődésére. Hogy némi jót is mondjak az akció részek színvonalasak, látványosak és szépen kidolgozottak.

VÉGSZÓ

A stuff erőssége a történet, sajnos minden más elmarad mögötte. Ha valaki egy játék elé ül, aminek a címe a Gyűrűk Ura, akkor sokat vár, talán többet, mint lehetséges, de ez ne legyen mentség. A program nem rossz és éreződik rajta a készítők odaadása is, mégis valami hiányzik, valami, ami miatt nem „tízpontos”. Hogy mi a probléma? Nem is tudom, talán az, hogy túl rövid, talán az, hogy túl könnyű, talán csak annyi, hogy ez mégsem a könyv. Mégis azt kell mondanom, hogy szinte minden percét élveztem, mert a hangulat és környezet már ismerős volt számomra, és gyakran eszembe jutottak az olvasás közben átélt érzések és gondolatok. Akit nem riasztott vissza a könyv vaskosssága az minden bizonnyal érti mire célzok Aki pedig nem olvasta és csak a filmet látta vagy még azt sem, az talán jobban értékeli az efféle adaptációkat. Jó hogy megjelent, én legalábbis nagyon vártam már és miután már kétszer végignyomtam, alig várom a Két Torony megjelenését Boxon és filmen egyaránt.

SiD

LOTR: THE FELLOWSHIP OF THE RING

VIVENDI

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 32 blokk

✔ követi a regény részleteit, hangulatos
× túl rövid, túl egyszerű

8 pont

A TAZMÁN TIGRIS TOVASZÖKELL...

Ty, a tazmán tigris egy új jövevény. Eddig senki nem hallott róla, idáig azt sem tudtuk, létezik egy ilyen állatfaj. Legalábbis, ami a platformjátékok állatkáit illeti. Mert Ty valami ilyesmiként próbál beférkőzni a köztudatba. Hoppá...most látom csak...Ty tényleg egyedülálló jószág, hiszen csak egyetlen példányként képviseli fajtáját. De a napokban megtudott valamit. Egy titkot...elárulták neki, hogy él még pár társa, de ők egy Álomvilág nevű helyen raboskodnak. Ahhoz, hogy erre a helyre hősünk eljuthasson, be kell indítania az odavezető teleport kaput, ez azonban nem olyan egyszerű feladat, mint amilyennek elsőre tűnik. Ehhez ugyanis meg kell szereznie pár kristályt is, és azokat Ausztráliába kell vinnie, ahol a kapu is van. Persze a kristályok szét vannak szóródva Óceánia különböző pontjain, és veszélyes ellenfelek őrzik őket. Hát igen...kis tigrisünk nagy kihívás előtt áll, de az ember...khmmm...akarom mondani, az állat mindent megtesz azért, hogy ne legyen egyedül, hogy társra leljen. Tudom...tapasztalatból...





PRESS START

Mint az a bevezetőből kiderült, a játék nem rendelkezik hatalmas és újdonságnak számító sztorival, inkább egy tipikusan platformos történetként nevezhetnénk az elénk kerülő állapotot. Az EA idáig nem az ugrálós programjairól volt híres, de most úgy látszik, ebben a műfajban is profitálni akar a cég és teszi ezt úgy, hogy több gépen is futtatja egyazon címét (bár ez eddig sem volt másként, csak a DC volt mostohagyermek számukra...). Amennyiben betesszük a lemezt, arcunkba csapódik a Press Start felírat és ezután a menü is. Sok érdekesség nincsen, lehetne is akár indítani az új játékot... Az elénk táruló látvány a megszokott, vagyis kívülről látjuk az állatkánkat és a kamera hátulról követi őt. Elsőként egy szárnyas fog kioktatni minket a lehetőségekről, majd bemutat minket egy szenilis, professzornak álcázott koalának is. Aztán a szőrös és a tollas vitatkozik is egy kicsit. Mindegy. A prof elmagyarázza zseniális találmányának működését és utadra is indít. Az első portál meg is nyílt, lépj be rajta. Egy másik helyre kerültél, de az idióta tollas még itt is fáraszt. Azt mondja..."Megtaláltam neked a második bumerángodat is...". Erre te: „Igen? És hol van?". A tollas: „Látod ott azt a nagy fát?". (Közben a kamera is premier plánban mutatja a fát...) Ismét te: Látom...". Poéngyárosunk pedig válaszként: „Nos, nem ott van...", és megvakarja a hasát. Nagyon jó fej...ha-ha-ha...jól fejbe kéne csapni. Már amikor először megláttam, tudtam, hogy nem leszek vele jóban. Szóval a lényeg...a szárnyas pofázik hülyeségeket, te meg ne foglalkozz vele, inkább csak menj a dolgodra. Az első pálya kiválóan alkalmas arra, hogy elsajátítsd az irányítást, ami ráadásul elég egyszerű, vagyis követi a megszokott formákat, de azért elmagyarázom én is a lényeges dolgokat...

UGRI-BUGRI

A bal oldali analóg karral haladsz, a kamerát pedig a jobb oldalival irányítod. Ez utóbbit a fekete gombbal tudod még jobban rendbe tenni. Az A-val ugorhatsz és ha már megvan a lebegés képessége, akkor azt a gomb nyomva tartásával veheted igénybe. Peremhez érve automatikusan megkapaszkodik hősünk és felhúzza magát. Az X lenyomásával eldobhatod a bumerángjaidat, a B-vel pedig haraphatsz...mindkettőt kombinálhatod

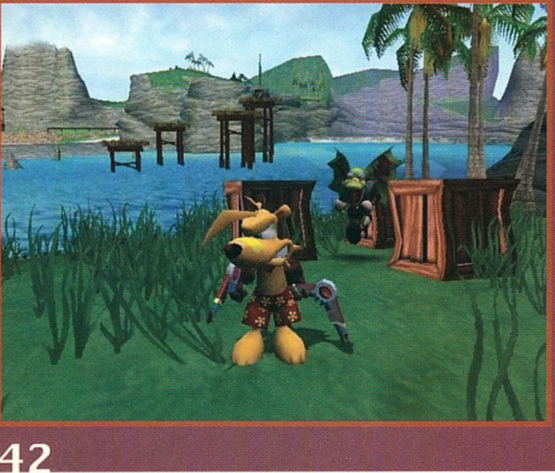


az ugrással is, ha akarod...főleg az utóbbit jó felhasználni vetődés után. Az Y az akciógomb, ezzel tudsz például beszélgetni. A bal ravasszal belső nézetbe válthatsz a jobb célzás érdekében, a jobb ravasszal pedig befoghatod az ellenfeleidet. A kezelés nem túl bonyolult, de hát a játék elsősorban gyerekeknek készült. A feladataid is hasonlóan egyszerűek lesznek, szedj fel mindent, csinálj ki minden szörnyet és szabadíts fel mindenkit, aki foglyul esett. Kaphatsz idővel új fegyvereket, és időnként kaja, vagy valami speciális képesség üti a markod. Túl sok érdekességet nem tudok írni, mert aki már találkozott ilyen stílusú programmal, az úgy is tudja, mire számíthat. A legfontosabb a felszedhető tárgyak összegyűjtése! Elég nagyok a pályák és tele vannak apró, eldugott rejtekhelyekkel, ezért érdemes jól átkutatni mindenhol, mindent. A gép automatán ment mindig, ezzel nem is nagyon kell foglalkozni. Az aktuális eredményeidről értesülhetsz a Back gomb megnyomásával, és itt láthatod majd, hogy mennyi mindent találhatsz és abból mi van már nálad. Amennyiben még hiányzik valami a befejezést jelentő portálnál, tudod, hogy mit keress, ne legyél lusta, szaladj vissza, és nézz utána, hogy mit hagytál ki.

A BÍRÓSÁG ÍÉLETE

Háát...vegyesek az érzelmeim. A legfontosabbal kezdem. Kevés eredetiség van a játékban, és nagyon sok minden van összelopkodva benne máshonnan, valamint a megvalósítás sem tökéletes, de sajnos az a helyzet, hogy nincs túl sok ilyen jellegű stuff az X-re, és azért élvezhető darab a TY. A főszereplő aranyosnak mondható, és az ellenfelek mellett csak rá lehet még azt mondani, hogy eredeti. Talán még a lányok, gyerekek kedvencei is lehet a kis piros nadrágocskájában. A pályák jó nagyok, ezért leköti majd azokat, akik neki fognak állni. Nekem tényleg csak az igazi egyéniség hiányzik belőle. Mert nem a grafika a lényeg, meg nem a többi apróság. Ha folyamatosan valami más program köszön rám vissza, akkor valahogy nem annyira tudom élvezni az elém kerülő kalandokat. Ez a legfőbb baj tigrisünkkel. A grafika néhol szép, de messze nem használja ki a hardvert. Az irányítás olyan, amilyennek megszoktuk. Tűrhető, de a kamera rendesen bele tud kavarni a levesünkbe. A szavatosság nem rossz és ez többnyire köszönhető a már említett pálya nagyságoknak. A zenék hallgathatóak, valamint a hangulata sem rossz a dolognak. DE NEM AZ IGAZI. Most kaptam egy régi árkád játékokkal teli emulátort az X-re (ős Atari programoktól kezdve a Golden Axe-ig minden), valamint egy Super Nintendo emu-t is, amikkel őszintén szólva többet játszom, mint ezzel. Lehet, hogy én vagyok a hülye, de nekem az EA új játéka nem mond túl sokat...hiába adják ki minden gépre. Inkább leülök a klasszikusok elé, és gyönyörködöm a még mindig nagyon stílusos grafikájukban, az egyszerű zenéiket hallgatom, és a Retro Rovat jár a fejemben...meg az, hogy ez utóbbi elől pont az ilyen EA féle kiadók veszik el a helyet, a jellegtelen játékaikkal...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





TY THE TASMANIAN TIGER

EA/KROME

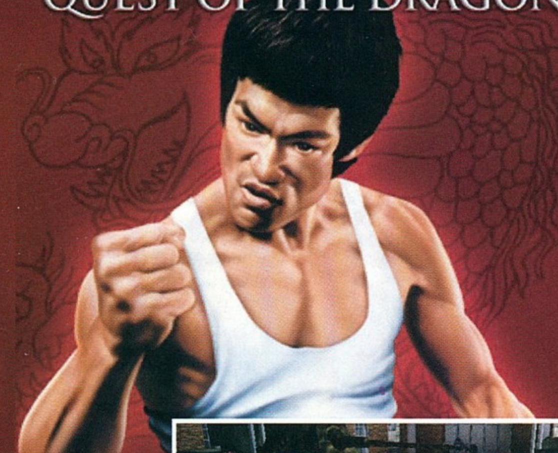
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
1 mentés 13 blokk

✓ platform játék. aranyos főhős, nagy pályák
× innen-onnan összelopott, jellegtelen, hiányos

6.5 pont

BRUCE LEE
QUEST OF THE DRAGON



A SÁRKÁNYÖLŐ



Nem is vackolok mindenféle kétértelmű rizsázással, hanem mindjárt le is rántom a leplet az Vivendi legújabb alkotásáról. Miért, miért, miért...miért kell ilyet csinálni? Az ilyenekre kellene ráereszteni a BSA-t és nem azokra a szerencsétlenre, akiket fényes nappal mindenféle bilincses plakáttal riogatnak.
Huh...ez jól eset, bár még mindig nem az igazi. Elmondom hogy mi is történt valójában. Örömmel vettem, hogy Martin rám osztotta a stuff tesztelését, mivel magam is kedvelem a bunyós játékokat és Bruce Lee is régen volt fiatalságomat idézi, még a videózás hőskorából. Mikor elindítottam "csúcshálytek" gépemet enyhén szólva is megdöbbentem a látványtól, még a szomszédot is áthívtam, hogy ezt nézze meg. A grafika hihetetlenül kezdetleges és rögtön arra ösztönzi az embert, hogy valami pozitívumot keressen a progiban mielőtt teljesen befordul tőle. Természetesen én is azonnal elkezdtem kutatni, de mire találtam egyet már majdnem beledöglöttem a dologba. A játékmenetre vonatkozó jelzők közül nekem kapásból a primitív jutott az eszembe, sőt azóta sincs jobb ötletem. Az egész olyan, mintha egy verekedős program főmenüével játszanánk, ahol van Time Attack, Survivor...meg ilyesmi. Ne reménykedj, ez nem annyira jó, mint amilyennek hangzik. Sajnos a történet is jól illeszkedik ebbe a selejtes környezetbe, ami azért bosszantó, mert nem olyan nehéz egy épkézláb ötletet összehozni annak, aki ezért kapja a fizetését, azaz profi. Tehát elindulunk apánkat megkeresni, aki veszélyben van. Utunk során végig kell vernünk a fél világot a már ismert főmenüs opciók alapján, miközben néhány főellenfél is megpróbál némi színt csempészni a végtelen egyhangúságba. Azért nehéz az ehhez hasonló „munkákról" írni, mert valahogy úgy festene a dolog, hogy hangulat nincs, történet nincs stb. Vegyük például a játszhatóságot: olyan totális rúgkapálózás az egész, ahol többre megyünk szerencsével, mint a reflexekkel. Hihetetlen, de a készítők képesek voltak ezt az egész végterméket még megfejelni egy olyan látványzuhataggal, hogy azt hittem megvakulok, amikor először megláttam. Azt az eseményt tessék elképzelni, amikor bolond módjára nyomogatjuk a gombokat, néha meglepődünk egy-egy bevitt ütésen, majd mikor már azt gondoljuk, hogy ennél rosszabb úgysem jöhet, akkor a program plekniből hátba döf minket és kimereviti a képet – valami véletlen esemény közepén – majd körbe forgatja, de azt is úgy, hogy mire az egyszeri játékos észbe kap, már vége is a jelenségnek. Gyilkos flash! Amiről eddig még nem szóltam az a zene és a hangok, félek, hogy unalmassá válok, ezért az mondom: elmegy. Úgy gondolták a fejlesztők, hogy jól teszik, ha a játék egyéni jelleget még ennél is jobban fokozzák: ezért különféle zsetonokat és érméket is gyűjtögethetünk :) Gondolom senkinek nem meglepő, hogy azt mondom a program egészéről: pocsék és szégyent hozott a Bruce Lee névre. Hogy mi is volt az a pozitívum, amit még az elején említettem? Csupán annyi, hogy a Bruce Lee játékra félretett pénzedet, másra költheted.

SiD



BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

VIVENDI

grafika:	elmegy
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1 Játékos
memóriakártya 8mb (13KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nagyon jó rosszpélda, Bruce Lee
✕ az, hogy elkészült

2 pont





A sok gördeszkás és hódeszkás fejlesztés után már az extrém bringásoknak is jut igényes és jól játszható anyag. Az elején kicsit nehezen induló sportjáték kinőtte magát és ma már komplexusok nélkül a klasszikusokat is felsorakoztató extrém sporttársak mellé állhat. A mostanában megjelent Dave Mirra és Mat Hoffman cuccok őszinte főhajtásra késztetik még a sportágra kicsit idegenkedve tekintőket is, ami azért nagy szó, hiszen sokan emlékezhetünk a nehézkes kezdetekre, amikor a Tony Hawk-os haverok csak egy szánakozó mosollyal reagálták le a dolgot. De hagyjuk a szomszéd konzol programjait és inkább koncentráljunk a Xbox-unkra, hiszen érkezett hozzá egy közepes kis fejlesztés a Midway boszorkánykonyhájáról. A Gravity nem rossz játék, csak szerencsétlenségére vannak nála jobbak, bár helyesebb, ha úgy fogalmazok, hogy szerencsére vannak nála sokkal jobbak. A trükkök és a grafikai megoldások nem hordoznak magukban valódi újdonságot, ami a hardver teljesítményét ismerve felelőtlen pazarlás a készítők részéről. A pályák némelyike pedig már ismerősnek tűnhet más hasonszőrű programból, ami nem nagy bűn, hisz jó helyről merítettek ihletet. A trükközések és az irányítás maximum a kontroller máig vitatott kialakítása miatt okozhat egy kis nehézséget, ám a profiknak ez nem jelenthet gondot. Talán a GGBS is az olyan vérprofiknak készült, akik ha meglátnak egy BMX game-et, rögtön rámennek és felfalják még a tokját is. A pályák közti átjárás a már megszokott sémára épül, azaz ha teljesítjük a megadott feladatok jó részét, megnyithatunk egy következő szintet. A helyszínek jók és változatosak de némelyik könyörtelenül nehéz és ez egy idő után nagyon lehangoló tud lenni. A karakterek között nemigen találni ismerős arcokat, de meg kell hagyni, hogy némelyikben van egyéniség. A bringák közti eltérés sem nagy, bár néhány trükknél érezhető valamiféle fejlődés, de ez lehet a gyakorlás eredménye is. Embereink természetesen mindent túlélnek, néha véreznek ugyan egy kicsit, de még a forró fémfürdő után is visszapattannak a gépre és nyomakodnak tovább – de ez így helyes! A mozgás kidolgozottnak tűnik egészen addig, amíg a levegőbe nem emelkedünk, hogy ott összehozzunk valami dögös trükköt. Az embernek játék közben az az érzése támad hogy itt minden olyan nehézkes, mintha minden egy hangya f***nyival lassabban történne, mint kellene. A zene tökös és punk, meg amit még most karmolnak az emberek, csak valahogy a játék nem tudja felvenni a ritmusát. Mindezek ellenére a Gravity majdnem jó program csak hamar kispados lesz, ha meg jönnek a nagyok, de addig legalább van mit tekerni.

SiD



NEM KELL A BICIKLIÚT!

GRAVITY GAMES – BIKE STREET VERT DIRT

MIDWAY

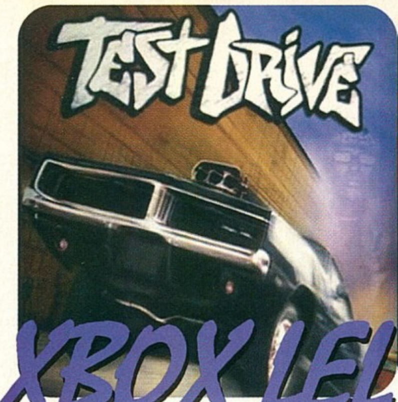
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	JÓ
hangulat:	közepes

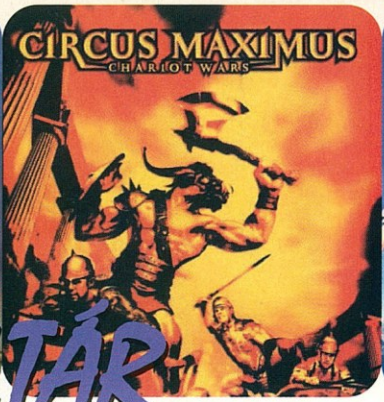
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (21KB)
analóg irányító (dual shock)

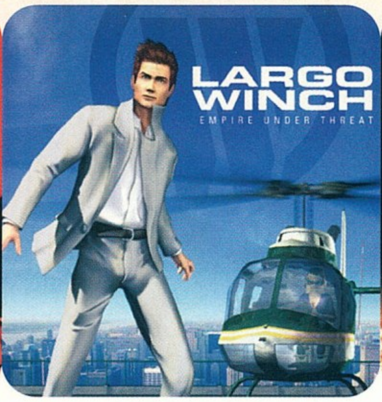
✔ hangulatos pályák, bringásjáték
✕ nehézkes és felületes

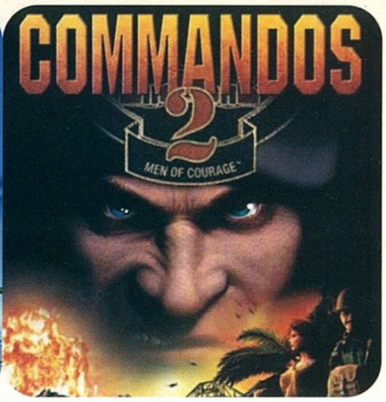
5.5 pont

XBOX LELTÁR



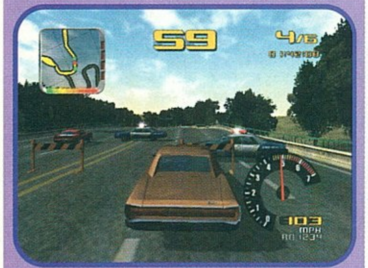




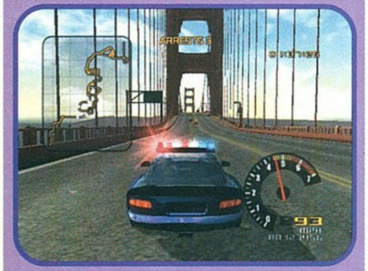


TEST DRIVE

A régóta futó sorozat legújabb epizódja PS2-ről érkezett meg hozzánk, nagy különbségeket a két verzió között azonban ne várjunk. Egy teljesen szimpla átiratról van szó ugyanis. Már a Sony féle kiadással sem voltam igazán megelégedve (52. számunkban található egy teszt is, amiben kivesézem a hibákat két teljes oldalon…), és ez az X változatnál is teljes egészében megmaradt. Sajnos a régen nagy nevű szimuláció mára már teljesen megkopott, és nem jelent többet egy hétköznapi árkád versenytől. Minden lehetséges módot megtalálhatunk, ami általában jellemző, vagyis játszhatunk többen, vagy mehetünk gép ellen is, kupában, illetve csak úgy szórakozásképpen. Az autók az elitebb réteget képviselik, viszont a kidolgozottságuk nem a legjobb. Ez mondjuk az egész játékra jellemző. Semmivel sem mutat többet, mint az átlag. Pár érdekesség van,



ami egy kicsit emeli a hangulatot, az egyik a Cop Chase névre hallgat, a másik pedig a Drag Race (gyorsulási verseny…), de ezek sem nevezhetőek akkora számnak, hogy érdemes lenne miattuk megvenni a programot. Ami leginkább tetszett a PS2 verziónál, az a töltésképernyőre helyezett eredeti Pong volt, de sajnos itt még azt is sikerült elszúrni, mivel összehúzták a játéknak adott helyet, és így kisebb TV-n nem látunk semmit a klasszikusból. Szóval semmi igazán jó, vagy rossz nincs az új TD-ben, egészen egyszerűen érdektelen… Nem is teljesen értem, miért adták ki erre a gépre is… Olyan nevek mellett labdába sem rúghat, mint a Project, vagy a Rallisport.



5 pont

CIRCUS MAXIMUS

"Cirkuszt a népnek!" jutott eszébe Gabiusz Bojtusznak, ahogy lenézett az arénába, és szemügyre vette a küzdőket. Összeráncolt homlokkal figyelte az elsuhanó szekereket, és a bennük ülő, életükért harcoló foglyokat, elítélteket. Nem tetszett neki, amit látott. Már a Birodalom első számú magazinjában, a Konzoluszban is megírta véleményét erről a sportról, méghozzá az ötvenharmadik számban, de a versenyt megint megrendezték, és ő csak áll a helyén, és figyeli az eseményeket. Véleménye nem mérvadó, legalábbis a futam megrendezőinek számára. De nem is azért van ott, hogy eldöntse, legyen verseny, vagy sem…ő csak értékel. És azt mondja, unalmas a küzdelem. Pár próbálkozás után elege lesz a megmérettetésből, és a gyilkolásból. A külalak, a szekerek használhatósága nem győzi meg. Az alapötlet jó, és érdekes,



de az eredmény nem hatja meg. Figyeli, ahogy rómaiak, keletiek, rabszolgák buknak el, és próbálkoznak újra. Figyeli, ahogy jó barátok, társak próbálkoznak együtt. És miközben figyel, arra gondol…valami összetettebb, sok feladatból álló kihívás kellene. Valami, ami jobban leköti az embereket, és mondjuk nem amiatt, hogy ömlik közben a vér. De ezek csak álmok. A Circus Maximus újra megnyílt és az üvöltözés, a szekerek robaja, és a fegyverek hangja, a haldoklók sikolya ismét megtölti a teret. Gabiusz pedig előrelép, és miközben végignéz a küzdő feleken, lassan kinyújtja a kezét, és megmutatja lefelé fordított hüvelykujját…



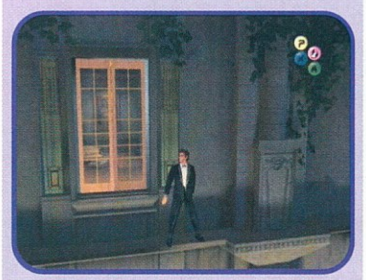
6 pont

LARGO WINCH

No, ezzel a névvel is a Sony kettes gépén találkoztam először, bár mi tagadás, már ott is jobban tetszett, mint az előbb tesztelt TD. Egy teljesen klasszikus értelemben vett kalandjátékkal állunk szemben, ami ráadásul még jobb is, mint az alapul vett filmsorozat. Mászkálunk, beszélgetünk mindenkivel, megvizsgáljuk az elénk kerülő tárgyakat, és megoldjuk azokat a feladatokat, amik a továbbjutásban gátolnak. Végre egy program, amiben nem az agyatlan akción van a hangsúly, hanem gondolkodhatunk is. Aki az ilyet szereti, az kellemesen fog szórakozni, amíg végigviszi az LW-t, de csak a kalandkedvelők próbálkozzanak vele, mert a többiek rá fognak unni. Ráadásul a grafika sem fekteti ki a játékosokat, mert szép időnként, de nem használja ki a gépben rejlő lehetőségeket. Szerintem a hangulat az, ami leköti majd a próbálkozókat,



valamint a zenék, és a jó játszhatóság említhető fontosabb pozitívumként. Szerintem érdemes megpróbálkozni vele, de még egyszer ismétlem, inkább csak azoknak, akik a kalandokat kedvelik. Leginkább a fejtörők dominálnak a programban, és időnként még kisebb összecsapások részesei is lehetünk, de itt is csak annyiról van szó, hogy egy körökre osztott harcban el kell vernünk valami szerencsétlenkedő fickót. Összességében jó a Largo, főleg amellett, hogy tudjuk, hogy honnan származik (a kereskedelmi TV-ből…). Én nem vártam tőle túl sokat, de ettől függetlenül elnyerte a tetszésemet. Ritka stílus ez még az X-en, érdemes beszerezni, ha felkeltette az érdeklődésedet.



7 pont

COMMANDOS 2

A Commandos második részének PS2 változatát már rendesen kivesézte FREAK kolléga az előző számban, sőt a mellékletben még egy kisebb segítséget is nyújtott hozzá. Egy eléggé egyedi programmal állunk szemben, ami PC-n elég nagy sikereket ért el. Stílusában egyedülálló, keveredik benne a stratégia, és az akció, nagy szükség van a játékos taktikai érzékére benne. Természetesen a világháborúban játszódik, és legfőbb ellenfeleink a németek lesznek. Kis csapatunkkal kell megoldani az aktuális feladatainkat, és likvidálni Hitler seregeit. Az izometrikus nézet elég sajátos ízt ad mindehhez, így tehát élvezhető a feladat. A problémák azonban már az elején megmutatkoznak. Az egyik legfontosabb az irányításban rejlik. Nagyon könnyű félrenyomni a gombokat, és mást csinálni, mint kéne. Ez



az elején még elmegy, de később, a nehezebb küldetéseknél már több, mint frusztráló. Ez a legfőbb hibája a játéknak. Amúgy élvezhető, főleg a gondolkodóbb rétegnek. Mondhatni…ez egy intellektuális gyilkolás, egyáltalán nem mindegy, hogy mikor mit csinálsz. A grafika szép, de látszik rajta, hogy nem ma készült a program, ráadásul, ahogy a kollléga is említette, nem annyira tudjuk a nézet miatt beleélni magunkat a szerepünkbe. Minden esetre nagy bajok nincsenek vele, akit érdekel a dolog, az próbálja ki, mert ha belemerül, és sikerül elsajátítania a gombok kiosztását, akkor elég jó kikapcsolódást nyújthat a feladatok megoldása.



7.5 pont









DYNASTY WARRIORS 3

Hit...becsület...erény...bátorság... büszkeség...kitartás...erő...akarat. Ezekből már nem sok kell egy mai háborúhoz, de régen még nem úgy működtek a dolgok, ahogyan manapság. A KOEI kiadó jó szokása szerint a tradicionális Kínát tárja elénk, hogy megvívhassunk pár nagyszerű csatát, abban a szellemben, amiben a fejlesztők ősei is tették ezt valaha. Az összetartásra szükségünk van... Akár ketten is megpróbálkozhatunk a feladattal, hogy megnyerjük a háborút. Először a csatákon kell, hogy élve túljussunk és akkor az egész birodalom a miénk lehet. Gyalog, lóháton, vagy elefántokon lovagolva...teljesen mindegy. Védenek minket, és mi védünk másokat. A penge egyé válik a karunkkal, csak a halk suhintásokat halljuk, a külvilág megszűnik létezni. Igazi, férfias küzdelem előtt állunk. Itt tekintélyt szerezhetünk magunknak, és akkor egyre többen állnak mögénk. A végén pedig már egymagunkban vezetjük a teljes támadást a lázadók ellen. A dinasztiák küzdelme most már az X-re is ellátogatott, és ezt nagy örömmel vehetjük tudomásul, mert elég egyedi világgal állunk szemben. Ki kell próbálni... Két lehetőség van. Vagy megunjuk nagyon hamar a folytonos öldöklést, vagy a rabjává válunk. Nem a megkopott grafika miatt, hanem a hangulat miatt...az érzés miatt, hogy embereink függnek tőlünk, és mi függünk az embereinktől. Egymást támogatjuk, segítjük ott, ahol tudjuk, és kitartunk utolsó erőnkig. Csak egymásra számíthatunk...





8 pont

HITMAN 2

Ismét egy multiplatform fejlesztés. A PC-ről indult sikerprogram bővebb PS2-es tesztjét és végigjátszását pár oldallal előrébb találhatjátok. A második rész mindenben jobb lett, mint az elődje, talán csak egy dolgot hiányolhatunk belőle, a többjátékos lehetőséget, pedig ezt már az első résznél is felvetették a kritikusok. A fejlesztők ígérték is, hogy most benne lesz a játékban, azt pedig, hogy végül miért maradt ki mégis, maximum ők tudhatják. Minden esetre ez a program még így is jó. Sőt, nagyon jó. A magányba vonult, volt bérgyilkos most ismét akcióba lép, és halálosabb, mint valaha. Valódi fegyverarzenál áll a rendelkezésünkre ahhoz, hogy mindenkit elintézzünk, és ezt tegyük a legészrevétlenebbül. Csak akkor vagy igazán jó, ha láthatatlanul, és hangtalanul teszed el láb alól áldozataidat. Akkor leszel igazi bérgyilkos, ha a fojtóhurok mesterévé válsz, és még pisztoly sem kell egy-két őr kicsinálásához. Lopakodhatsz, a testeket elrejtheted, de ez nem az MGS. Olyan, mintha az említett játékot keverné a Max Payne féle nézettel, játékmenettel. Kidolgozott történet, jó (nem tökéletes...) grafika, és nagyszerű hangulat, amiben jelentős szerepe van a gyönyörűen megkomponált zenének is, amit magyarok adnak elő. Mindenki szerezze meg a Hitman második részét, aki kedveli az akciót, mert nem fog csalódni. Már-már egy filmben érzi majd magát a kalandok alatt, és nem fogja tudni letenni az irányítót. Találhatunk hibákat benne, de ettől függetlenül nagyon jó anyaggal állunk szemben...

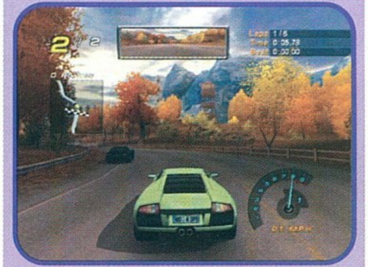




9 pont

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

A Test Drive mellett az NFS a másik legrégebben futó autós sorozat jelenleg és általában jobban sikerül, mint a vetélytárs. Nincs ez másképpen most sem. A PS2 változatról már írtam az ötvenhármas számunkban és elég alaposan kiveséztem a játék sajátosságait, jellemzőit, valamint nyaralásom történetével untattam a közérdeműt. Most erre sem időm, se helyem, ezért rátérek a lényegre. Az EA nem erőlteti meg magát az utóbbi években, és ez most is meglátszik, hiszen az NFS csak leheletnyivel erősebb, mint a konkurencia. Elég használható játékmódok találhatók a programban, de sajnos felfigyelhetünk hibákra, és hiányosságokra ámokfutásaink alatt. A grafikával kapcsolatban eleve voltak aggályaim, és megrökönyödve figyeltem a DVD behelyezése után, hogy változásnak nyoma sincs, pedig elég eltérő a két hardver teljesítménye. Ami még probléma, hogy szimuláció itt sem nagyon van már, szinte teljesen átcsúszott árkádba az egész verseny. Sajnos. A sajnos értendő az utóbbi megjegyzésre is, és arra is, hogy két ilyen nagy név ennyit romlott minőségileg az évek során. Hát...ez van kérem szépen. Azért aki akar, ezzel a résszel is eljátszogathat, mert nem olyan vészes a helyzet, mint amilyennek tűnik. Vannak különböző lehetőségeink, akár még rendőrautóba is ülhetünk, meg persze többen is nekiülhetünk a pályáknak. Ami pozitív, hogy a lehetőségeknek megfelelően kiválaszthatjuk merevlemezünkről a kedvenc zenéinket a futamok alá. Legalább ez kihasználja a gépben rejlő lehetőségek egyikét. Az átlagnál jobb a HP2, de azért senki ne várjon tőle csodát...



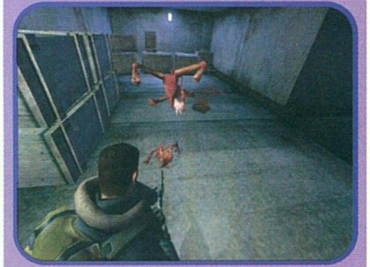


7 pont

THE THING

John Carpenter klasszikusa a mai napig kedvenc filmjeim közé tartozik. Nagyon parás a hangulata, és még a képi világa is jó lett, pedig akkoriban még nem a számítógépek oldották meg a trükkök kilencven százalékát. Hiába, a mester mindig is értett a horrorok megrendezéséhez, megvalósításához. A játék pedig mindezt viszi tovább, mind a történetben, mind a hangulatban, mind pedig a megvalósításban. Kis csapatunkat irányítva kell túljutnunk az alakváltó szörnyek hordáin, miközben néha még az agyunkat is megerőltethetjük egy-két feladat kapcsán. A grafika elég kellemes, a mesterséges intelligencia nem rossz, és az egésznek a filmje zseniális. Valóban félünk a sötétebb helységekbe érve, ezekből pedig elég sok van. Társaink megőrülnek, ámokfutnak, esetleg befordulnak, és beleeresztenek egy kis ólmot a saját kis buksijukba...rosszabb esetben a miénkbe. Teljes, kétoldalas tesztünket (Jon kolléga tollából...) és kiegészítő végigjátszásunkat megtalálhatod 53. számunkban. Érdemes elolvasni, mert hasznos információkkal láthat el csapatunk irányításával kapcsolatban. Amúgy mindenki szerezze be, és üljön neki egy sötét, magányos estén, mert olyankor a legjobb a hatás. A hangerőt feltekerjük, hátradőlünk, és borzongunk hajnalig, amikor már a WC-re sem nagyon merünk majd kimenni. A program jó, félelmetes, és gusztustalanul véres...kell ennél több?

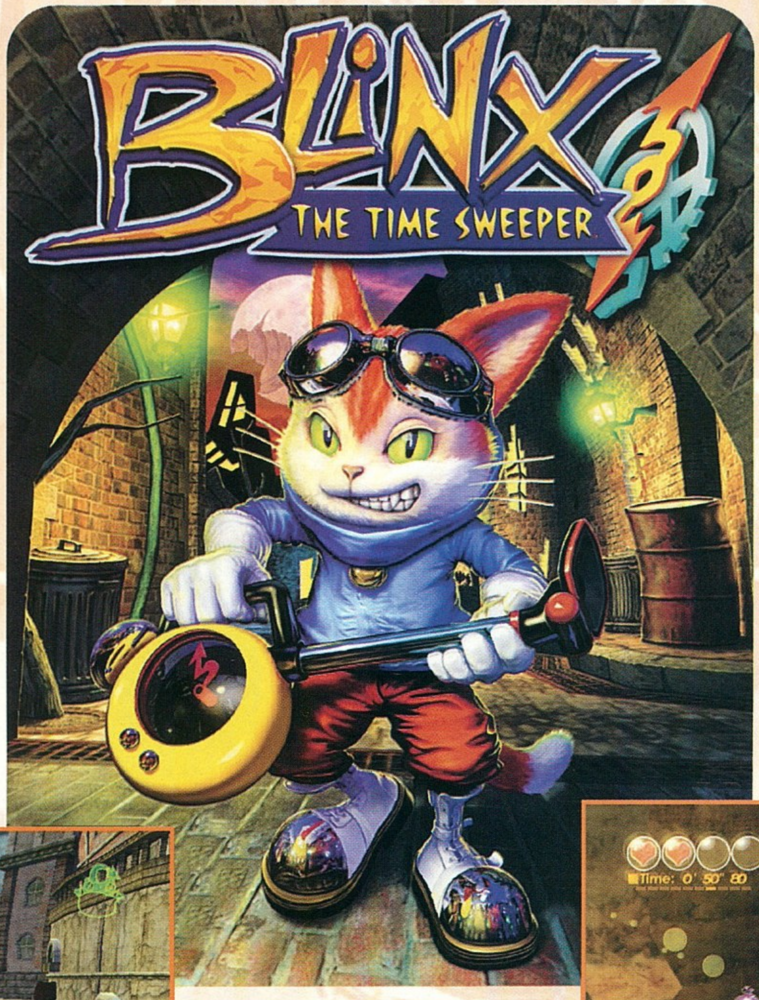
BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





9.5 pont

A Gyermek szokása szerint szomorúan üldögél a nagy fekete doboz előtt és próbál koncentrálni az ezerszer kipróbált lövöldözős játékra, de most sem megy neki, ahogy eddig sohasem. Nem élvezi, egyre csak az osztálytársaknál látott Mario, Luigi, Jak&Dexter programokra gondol, azok járnak a fejében. Neki miért nem lehet ilyen? Amióta Apu megvette ezt a böhöm gépezetet nincs egy igazán neki való stuff, amit igazán élvezne. A Crash nem volt rossz, meg a Mad Dash sem, de azokat hamar végigjátszotta. Ráadásul ez utóbbiak nem voltak annyira igényesek, mint azok, amikért a szíve annyira fájt. Gondolataiból a kulcs csörgése rázta fel. Apu hazaért… A középkorú férfi bement a szobába, és csókot nyomott gyermeke homlokára, aztán a táskájából elővett valamit, és odaadta a kicsinek. A Gyermek pedig elkerekedett szemekkel bámulta a zöld dobozon vigyorgó macskát… Blinx… Ez állt a borítón címként. A Gyermek érezte, hogy szíve egyre gyorsabban kezd verni, ahogy a lemezt behelyezi a gépbe, és megnézi a bemutatkozó videót. Nyitott szájjal bámulja a mesebeli környezetet, és a lélegzetelállító grafikát. Apu mosolyogva, boldogan nézi, ahogy fia számára megszűnik a külvilág, és a Gyermek belefelejtkezik a játékba…a látvány minden pénzt megér…



IDŐZAVAR

Jó ideje már, hogy beharangozták a Blinx megjelenését és jó ideje már, hogy az emberek lélegzetüket visszatartva várták ezt az időpontot. Az X nem volt idáig elkényeztetve a platform stílus képviselőivel, de ez úgy látszik, hogy végre változni fog. Ami még jobb hír, hogy nagyon



úgy fest a dolog, igényes stuffokkal leszünk ellátva. Ennek első hírnöke a Blinx, ami bár ismeretlen kiadótól származik, nagy nevek állnak mögötte…olyanok akik még a Sonic megalkotásában vettek részt. Ez már eleve nagyon pozitív, és ha még azt is figyelembe vesszük, hogy a program olyan újdonságokat is tartalmaz, mint az idő teljes kihasználása és uralása, akkor már előre elégedettek lehetünk. Na jó, mivel ez nem ilyen egyszerű, inkább kezdjük a játék megtekintésével és csak utána értékeljük azt. A lemez behelyezésével meginduló filmecske már kellően szemkápráztató, de érdemesebb megindulni az első pályára, hogy valóban lássuk milyen a program. A sztori nem annyira izgalmas, Blinx (ő a főhős, egy jó fej macsek…), az időre figyel, a feladata, hogy minden rendben legyen. Jönnek a rosszak, időkristályokat rabolnak, sőt még egy hercegnőt is (ezeket a hercegnős butaságokat el lehetne már felejteni…) és Blinx utánuk ered, hogy rendet tegyen. Nagyjából ennyi.

Macskánkat hátulról láthatjuk, jó platformos szokás szerint. Az irányítás alapjai a megszokottak, vagyis a bal analóg karral mászkálhatunk, futkoshatunk, a jobb karral pedig a kamerát kezeljük. Az A gombbal ugorhatunk, kétszeri megnyomással pedig szaltózhatunk. Az Y lenyomásával vesszük elő fegyverünket (porszívó Luigi módra…), a jobb ravasszal, vagy az X gombbal pedig használjuk azt. Folyamatos nyomva tartásával felszívhatjuk a közelben álló tárgyakat (kukák, virágládák, sziklák, bombák, satöbbi…), egyszeri lenyomással pedig kilőjük azokat, bele az ellenfelek arcába. A sima lényeknek elég egy lövés szemből, de később többet is dobálhatjuk őket, valamint előfordulhat, hogy csak hátulról sebezhetőek, vagy csak akkor, ha már nem villognak és pörögnek, esetleg van föld alól támadó szörny is, aminél meg kell várni, hogy kidugja a fejét. Maradt még egy B gombbunk is, amiről nem beszéltem. Amennyiben ezt használod és van lehetőséged rá, uralhatod egy kicsit az időt. Utad során kristályokkal találkozol és ezekből kell felszedni úgy, hogy valamelyik lehetőség megnyíljon előtted. Egyszerre négyet kaphatsz meg,

AZ IDŐ URA… EGY MACSKA??

azokból kell összehozni a különböző kombinációkat. Amennyiben három egyformád van, egy lehetőséged lesz az adott mutatványhoz, ha pedig mind a négy kristály ugyanaz, két lehetőséget is kapsz. A következőket teheted meg. Megállíthatod, lelassíthatod, felgyorsíthatod az időt, vagy vissza is tekerheted azt, illetve készíthetsz felvételt magadról. Utóbbi akkor használandó, ha mondjuk két kapcsolót kell igénybe venni egyszerre. Felveszed, ahogy az egyik lenyomod, majd miközben a felvételed lejátszódik, te a másik kapcsolót hozod működésbe. Ilyen egyszerű. Vagy ott a visszatekercselés. Leomlott egy híd, amin át kéne menned? Visszacsévélsz, és gyorsan átszaladsz az újraépült platformon. A lehetőségek adottak, csak győzd kihasználni őket! Az ikonokat láthatod a képernyőn, csak ki kell választani őket. A fenti bal sarokban láthatod egyébként az életerődet, amit növelhetsz is. Egyszer úgy, hogy három, vagy négy szív kristályt veszel fel, másszor pedig a pályák közt álló boltokban is megvásárolhatod őket. A boltokban vehetsz még maximum életerő növelőt is, erősebb porszívókat, vagy egyéb kiegészítőket. Pénzt a felvett tárgyakért kaphatsz, illetve a mindenfelé szétszórt arany darabokért is jár egy kevéske. Ezek a legfontosabbak, a többi mind magáért beszél. Ajtókat nyitogatsz, kinyírsz mindenkit, felveszel mindent, és elhagyhatod az aktuális helyszínt. Mindenhol vannak eldugott macskafej emblémák, ezeket jó, ha megkeresed. Mindenre rá fogsz jönni magadtól, ezért inkább rátérek az értékelésre…

MINŐSÉG

A Blinx AZ! Nagybetűs MINŐSÉG. Komoly konkurenciát jelent az olyan nagyágyúk ellen is, mint mondjuk a Nintendo féle Mario vagy Luigi. Ötletes, újító, hangulatos, és gyönyörű. A grafika nagyon szép, a víz megvalósítása minden eddigi próbálkozást ver, érdemes kipróbálni azt is, hogy milyen az, amikor megállítjuk az időt, szaladgálunk egy kicsit a vízben, aztán kiugrunk és nézzük, ahogy az idő megindulásával egy időben összecsapnak a hullámok. A játszhatóság is nagyon jó, nem nehéz az irányítás, és a kamera is többnyire a helyén van. A zenék és a hangok jól passzolnak az aktuális eseményekhez, egyedül a szavatosság az, ami nem érdemli meg a kiváló jelzőt. A hangulat pedig fergeteges. Szerintem mindenkinek érdemes beszerezni ezt a játékot, mert eszméletlen. Ha szereted a platform stílust, akkor azért, ha gyerek van a háznál, akkor azért, valamint, ha tudni akarod, mire jó a merevlemez, akkor azért. Ez az első program ugyanis, ami igazán kihasználja a vinyót. A visszatekerések ezt bizonyítják, valamint az is, hogy a pályák végeztével visszanézheted, mit is csináltál, de mindezt teljes EGÉSZÉBEN. Döbbenetes. Szerintem most nagyon oda lett pakolva mind a Nintendónak, mind a Sony-nak, és ez még akkor lett megtéve, amikor a Rare egyetlen stuffot sem adott ki a gépre. Mi lesz itt később? Bele sem merek gondolni…



BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





BLINX - THE TIME SWEEPER
MICROSOFT

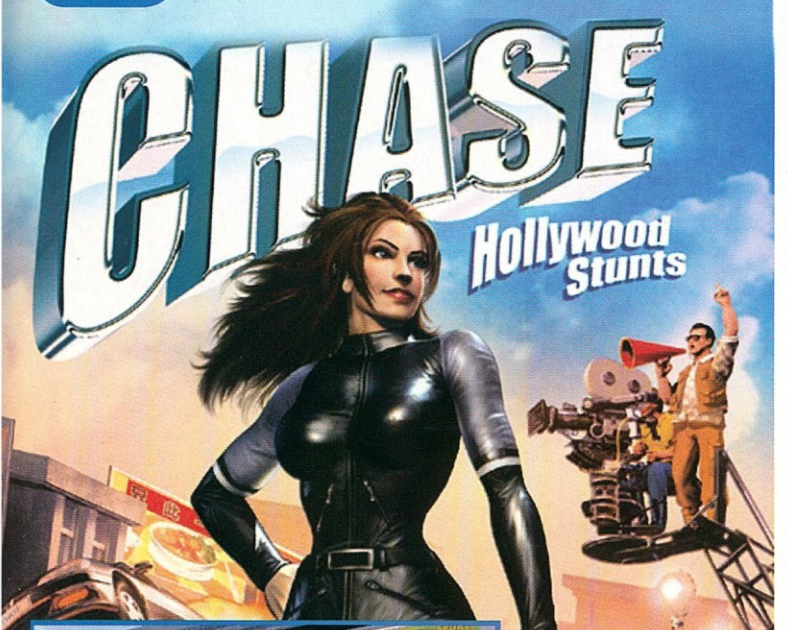
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 11 blokk

✔ gyönyörű grafika, eszméletlen jó ötlet,
× talán kicsit egyszerű és rövid...de csak talán

9 pont

CHASE Hollywood Stunts





Manapság már nem számítanak ritkaságnak a női kaszkadőrök a filmkészítés világában. A hozzáértők szerint munkájukban ugyanolyan profik és megbecsültek, mint férfi kollegáik. A BAM csapatának köszönhetően most mi is egy ilyen kis bögyös veszélykereső bébi bőrébe bújhatunk bele. Miután leküzdöttem a némi nemű nemi identitás zavaromat, ami a Tomb Raider óta zavar, meglóbáltam hatalmas melleimet, megráztam gyönyörű sörényemet, majd a rendezői utasításnak eleget téve a volán mögé ültem. Aki már ismeri a Stuntmant vagy a Drivert az tisztában van az efféle progik játékmenetével. A CHSD szinte egyáltalán nem tér el az előbb említett rokonoktól, de miért is térne, ha az már egy jól bevált és bejáratott modell. Ahhoz, hogy a film sikeres és látványos legyen, a látványtervező fejéből kipattant őrültségeket kell végrehajtanunk. Összetörni 12 fagylaltos kocsit, 10 másodpercig két keréken száguldozni stb. Ezen kunsztok minőségi elvégzésével megkapjuk az értük járó pontszámot, amitől növekszik a népszerűségünk, minek nyomán, már a következő jelenetben is szerepelhetünk. A több egységből álló film elkészülte után a pontjaink alapján egy újabb munkára kaphatunk felkérést. Ha nem nyílik mód a legújabb filmben való részvételre, akkor az egyetlen járható út a már teljesített jeleneteket újraforgatva a kimaradt trükköket bepótolni és így megemelni pontjaink számát. A játék tehát nincs agyonbonyolítva, így a mi dolgunk csak annyi lesz, hogy tövig nyomjuk a gázpedált és élvezzük az izgalmas vezetés élményét. Szerepelhetünk egy gengszterfilmben, a későbbiekben pedig szuperkémet alakíthatunk, sőt még valami féle Mad Max-projctbe is belekóstolhatunk. Az atmoszférát sikerült szinkronba hozni a megjelenített helyszínekkel, Hong-Kong-ban például sikítva rohannak előlünk a riksák, máshol pedig szinte a plafonra kell feltornászni magunkat, ha meg akarunk felelni az összes kihívásnak. A változatos környezet szinte minden filmre jellemző még az adott jellegen belül is. Az irányíthatóságban szerencsére csak igen kis mértékben játszik szerepet a fizika és az ő törvényei. A mozgások minden tekintetben megállják a helyüket és sokat dobnak a nem túl látványos grafikán. A sebesség érzékeltetése előtt viszont le a kalappal, mert a száguldozások közben átéltek adják meg a stuff igazi hangulatát. A zenék csak kis mértégben erősítik a játékot, pedig a karakteres környezet szinte sír a jól megválasztott dallamokért. A CHSD a jól játszható és a könnyen emészthető kategóriába sorolható, mégis szigorúan csak azt a helyet tölti be, amit neki szántak, jóindulattal is csak másodhegedűs lehet a szerencsére erős felhozatalban. Viszont, amíg a Stuntman vagy a Driver nem kerül át a dobozra, addig azzal kell beérnünk, amink van… de már ez is valami.

SiD

PIROG GABRIELLA MUNKÁBA ÁLL



CHASE HOLLYWOOD STUNTS

BAM!

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 Játékos
1 mentés 9 blokk

✔ király száguldások, kaszkadőr munka
× gyengécske motiváció, hanyag zene

5 pont

BOLONDOS ALAKOK



LOONS
THE FIGHT FOR FAME



A WarnerBros által fémjelzett Bolondos Dallamok szereplőgárdájának felvonultatása már néhány évtizede biztos profitot garantál az óriáscégnek. Akármilyen formában jelenjenek is meg sikeresek lesznek; legyen az mozi, TV, könyv, és a mostanában oly divatos konzolgépek. Lehet őket szeretni vagy utálni, de a tények és a befolyot dollármilliók magukért beszélnek. Ezek után már nem is meglepő, hogy az Xbox sem úszta meg a Tapsi Hapsi által vezetett inváziót. Hogy a félreértéseket elkerüljék, egyből két stuffot neveztek be a játékosok pénzéért folyó versenyre, ráadásul mindkettő más stílusban indították. Az egyik a Taz Wanted – a főszereplőt nem is olyan nehéz kikövetkeztetni –, ami egy 3D-s mászkálósra sikeredett anyag, a másik pedig a mostani áldoztunk a Loons.

A progi jól láthatóan a többjátékos lehetőséget próbálja meglovagolni, ami nem is baj, mert a jó kis party game-kből sohasem elég. Természetesen négyen is nyomulhatunk a teljes képernyős pályákon, ha van hozzá elég ismerősünk. A firka csapat igazi „nagágyúkból" áll össze úgy, mint: Kaaacsaaaaa…Do-do, Szilveszterrrrrr…, Ta-ta-ta-tata-Taz és az utánozhatatlan, az elérhetetlen Tapsii Hapsii. A történettel nem lesz nehéz nem törődni, mert az nincs a játékban, viszont van helyette helyszín bőségesen. Természetesen minden pálya egy-egy díszletekkel elvarázsolt stúdió, ami nem lehet máshol, mint Hollywoodban a drága filmek hazájában. Feladatunk a rendező elképzelésének megfelelően csetlenibotlani a kamerák előtt, miközben megpróbáljuk játszópajtásainkat mindenféle vicces módszerrel a padlóra küldeni. A feladat nem változik a következő pályára érkezéskor sem, így a végére egészen jól belejövünk a dologba. Van a játékban egyjátékosoknak készült rész is, de én úgy vettem észre, hogy ez ugyanaz pepitában. Játék közben mindenféle furcsa dolog történik a díszletek között, melyek néha segítenek, máskor pedig végzetesek lehetnek számunkra. Társaink püfölését – a színpadon véletlenszerűen megjelenő –, különböző mechanikájú kézi-készülékek segítik, és ugyanilyen módon juthatunk néhány egészség-csillagocskához is. Lehet, hogy elején az irányítással kapcsolatban adódnak majd problémák, de ezt néhány lejátszott menet vagy haverunk tenyérbe mászó vigyor segít megoldani .A grafika nem különösebben érdemel szót, mert a rajzfilmes figurák mindig csinosan mutatnak a játékokban is. A háttér mindig változatos és szétverhető. Zeneileg a progi hű maradt a rajzfilmes sémához, ami jó illik a humoros cselekményhez. Végeredményként le kell szögezni, hogy a program hosszabb távon unalmassá válik még több játékos módban is, aminek teljes egészében a feladatok egyhangúsága az okozója. Ebben a műfajban a Fuzion Frenzy a változatos kihívásainak köszönhetően simán veri a Loonst amit még Tapsi Hapsinak is elkell ismerni.

SiD



LOONS THE FIGHT FOR FAME

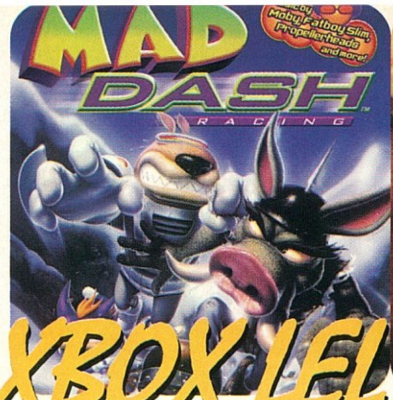
INFOGRAMES

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

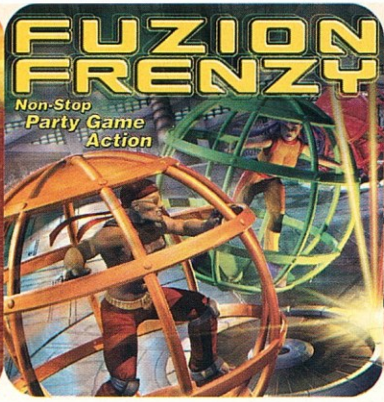
1-4 Játékos
7 blokk

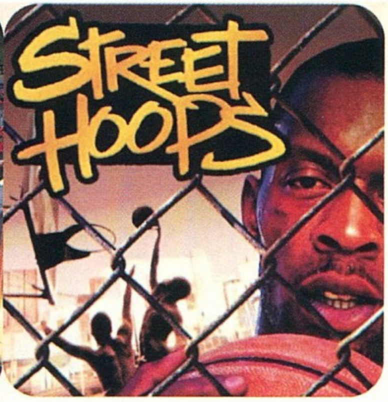
✔ dodo kacsa és a többiek, a helyszínek
× görcsös irányíthatóság, csak rövidtávra!

4 pont





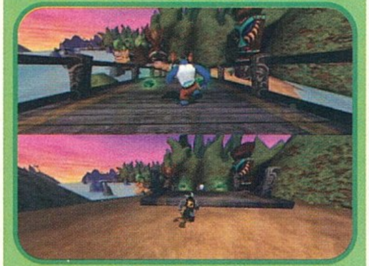




XBOX LELTÁR

MAD DASH RACING

A Crash Racing és a hozzá hasonló programok családjába egy új rokon érkezett (nem most, már régebben). Akik szeretik a jópofa szereplőkkel teletömött extrém futóversenyeket, azok nem fognak csalódni, mert az MDR se nem rosszabb, se nem jobb a felhozatal többi tagjánál. Természetesen az ilyen fejlesztésekre jellemző módon az MDR is rendelkezik bájos állatszereplőkkel (vaddisznó, egérke, macska stb.) és igen változatos vízi és szárazföldi pályákkal. A grafika szépen kivitelezett és a zenék is az elvárható színvonalon festik alá az üldözéses versenyek izgalmas légkörét. Az irányítás sem okozhat problémát senkinek, mert nem különbözik az elődök által már bejáratott rendszertől. Persze az igazi szórakozást a Multi derbik jelentik, ahol akár



négyen is nekivághatunk a táv leküzdésének. Verseny közben az ellenfeleket akadályozhatjuk a pályán felszedett különböző elmés eszközök használatával, míg mi a lehető legtöbb pontot összegyűjtve a cél felé igyekszünk. Én a magam harminc évével is néhány óra szaladgálás után elégedett mosollyal a számon tettem le az irányítót, ám másnapra már a játék címét is elfelejtettem. Igazi újdonságok híján a program egy nagyon hosszú sor végére kénytelen beállni. De ha valakinek szüksége van az ilyen típusú kihívásra, az bátran válassza az MDR-t a hasonszőrű progik sorából.



6.5 pont

BLOOD WAKE

Az „Xbox exclusive" kollekció sajnos tartalmaz néhány másod- sőt harmadosztályú programot is, melyeknél szintén a Microsoft a kedves papa. Szükség volt ezekre a fejlesztésekre, hiszen a kezdetekkor inkább a mennyiség és nem a minőség számított. Még mostanra sem tűntek el teljesen az efféle töltelék anyagok, de mintha a számuk valamiféle csökkenést mutatna. A BW egy vérbeli akciójáték, amiben a Dél-kelet ázsiai környezetben válhatunk a XXI. század kalózaivá. Modern hajóink között meg találhatjuk a legkülönfélébb átépített úszócsodákat a legpusztítóbb fegyverekkel felszerelve. Küldetéseink jelentős részében a feladatunk az ellenséges hadiés kereskedelmi hajók elsüllyesztése a szárazföldi célok megsemmisítése és ilyen módon a tengeri erőfölény megszerzése. Talán az egzotikus környe-



zetnek köszönhetően az első másfél órában tényleg magával ragadott a hajócsaták különleges hangulata és vérben forgó szemekkel osztottam a népet az egyre bővülő fegyver arzenál valamelyikével. Ám hamar rá kell jönnünk, hogy ez igen kevés ahhoz, hogy a játék néhány óránál tovább a képernyő elé szegezzen minket. Ráadásul a grafikával sem büszkélkedhetnek a készítők, mert őszintén szólva: tök gyenge munka. Ez alól csak a küldetések között megjelenő szabadkézzel rajzolt dögös grafikák a kivételek. Az irányítás és a zene is a könnyen felejthető kategóriába sorolható, minek következtében maga a játék válik köddé néhány óra leforgása alatt.



4 pont

FUZION FRENZY

A Microsoft gondozásában kiadott FF egy valódi 4 fős társasjáték, már ha a rendelkezésünkre áll a megfelelő számú kontroller, ám ha mégsem, akkor a gépi ellenfeleket gyalázhatjuk szanaszét. A program alapvetően a fiatalabb korosztályt célozza meg, de állíthatom, hogy az idősebbeknek is kitűnő szórakozást biztosít, ha a haverokkal akarnak idétlenkedni egy kicsit. A progi tulajdonképpen 45 mini-játékból áll össze egy teljes egéssze. Lehetőségünk van egy versenysorozatot indítani, ami az összes mini-játékot magába foglalja és a párviadalok során elért pontjainkat összesítve rangsorol. De kiválaszthatjuk a számunkra kedves darabokat is és csak ezekkel játszva mérhetjük össze tudásunkat. Bár a game-ek viszonylag nagy számának köszönhetően a felhozatal igen változatos, mégis észrevehető a négy-öt alap-



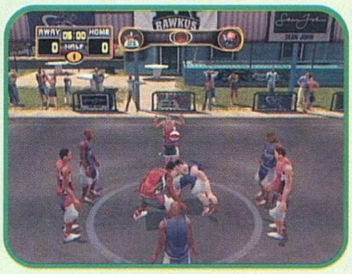
motívum ismétlődése (gyűjtögetős, lövöldözős, körverseny stb.). Az egyhangúság ellen úgy próbáltak védekezni a készítők, hogy ezen stílusok némelyikét összegyúrták egy másikkal, majd az így létrejött hibridet egy új helyszínre pakolták és már csak nevet kellett adni neki. „Na és akkor mi van?" kérdezhetnétek joggal, hiszen így megy ez a nagy neveknél is, hogy rogyna rájuk az ég. A grafikai megjelenítés elég gyengére sikeredet, de talán valamelyest javítanak a hangulaton a lüktető zenei ritmusok, amik szintén akadnak bőven. De nem szabad az FF hibáit igazán komolyan venni, hiszen az igazi varázsát mi adhatjuk meg neki.



6 pont

STREET HOOPS

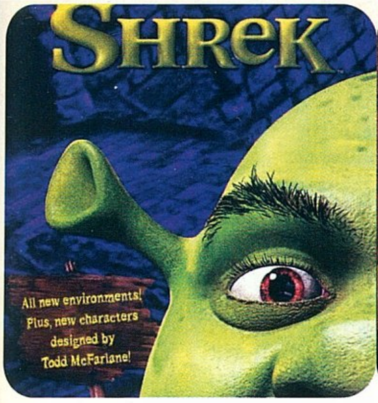
Az Activision – immár Boxra is átírt – utcai kosárlabda mérkőzéseket feldolgozó anyaga már a múlt havi számban Kou professzor boncasztalára került, a PS2-es verzió megjelenésének apropóján. Sajnos a két verziót összehasonlítva nem találtam igazi különbségeket (minek a vita arról melyik a piacon a legjobb gép, vedd meg az egyiket úgy is baromira mindegy.). A grafika teljesen átlagos és a mozgások kivitelezésében sem fedezhetünk fel semmi említésre méltót. A passzok és zsákolások mozdulatsorai is ismerősek lehetnek más fejlesztésekből. Az irányítás tekintetében nem lehet panasz az SH-ra, mert könnyen elsajátítható és jól használható. Bár nem árt, ha az Options menüpontból bebiflázzuk a gombkiosztásokat, mert külön van támadó és védekező módozat. A program egyaránt jól játszható egyéni és több-



játékos változatban, ezen felül megmutathatjuk magunkat a világnak vagy mérkőzhetünk a pályák ura címéért. A progit a többfajta játék típus teszi egésszé; módunkban áll egész- vagy félpályás derbiket játszani, ahol külön beállíthatjuk a csapatok játékos létszámát is. Természetesen most is kreálhatunk saját játékost, akinek a fejlődését a megnyert meccsek után járó pénzdíjakból finanszírozhatjuk. Ha a stuff néhány területére jellemző átlagosságtól sikerül eltekintünk, akkor egy valóságos hangulattal megáldott kellemes kosárlabda szimulátorral üthetjük el a testmozgásra szánt időnket. A program talán kicsit jobb PS2-n, ezért -1 pont



7 pont



SHREK

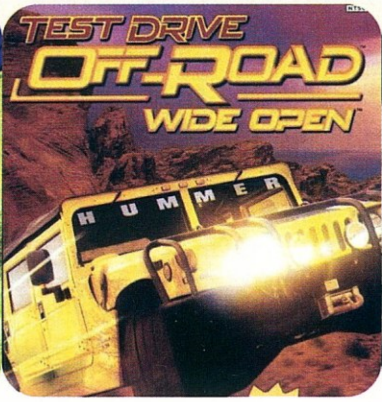
Azt hiszem, hogy Shrek a világon a legismertebb Ogre és talán ez az oka, hogy készült róla egy film és mostanra már egy butácska játék is. Ám aki látta a Shrek című műalkotást, annak a történet egyáltalán nem lesz ismerős, hiszen zöld szörnyünkre most új kalandok várnak. A készítők elképesztően egyéni képzelőerejének köszönhetően egy nagyravágyó mágussal kerülünk szembe, kinek neve Merlin (a szereplők csak Mörlin-nek szólítják). Helyhiány miatt most eltekintek az érdekes sztori részleteinek ismertetésétől. Első ránézésre a program szép és mivel a célközönség ismét a fiatalabb korosztály, feltételeztem, hogy könnyű is...hát nem az. Egy egyszerű 3D-s mászkálásról van most szó, mégis majd' belegebedtem az első pályák teljesítésébe. De nem voltam rest és megpróbáltam a lehető legtöbb ellen-



felet leszellenteni és lebüfögni... már bocsánat, de nekem már az elején gyanús volt, hogy a menüpontok közti választásomat egy kulturált és jól hallható böffentés kísérte. Itt most szívesen idézném Ford Fairlane-től egy „mondatpanelt”, hogy az eszemen kívül még mi is állt meg. Ám ha a srácoknak ez kell, akkor rajta, durrantsunk az ellenséges orrok alá. Mielőtt bárki is félreértene a filmet megvettem műsoros videokazin és mikor a barátnőm nagy nehezen berángatott a moziba „a Shrek az jó” felkiáltással, én vetítés után a pénztárhoz mentem és újra vettem két jegyet. És éppen a filmre hivatkozva állítom, hogy lehet ezt normálisan is...



4.5 pont



TEST DRIVE: OFF ROAD

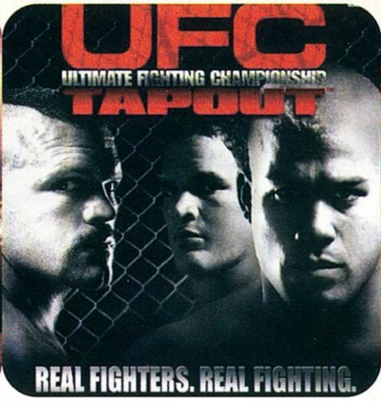
A Test Drive fejlesztések Xbox-on egyelőre igen haloványan szerepelnek, ennek egyik okozója természetesen a TDOR. Átlagosnak sem nevezhető grafikájával és hasonló minőségű irányíthatóságával komoly öngólt rúgott a TD sorozat üresen hagyott kapujába. A tucattermékké degradálódott TDOR egy igazán különleges versenytípust dolgozott fel, aminek egyéni hangulata csak igen kis mértékben jut el a játékoshoz. A szabadság varázsa talán csak a szabad kóborlások alkalmával érezhető egy rövid ideig. Az árkád stílusú vezetés igen alapszinten van jelen a progiban, ez már a kézifék első használatánál feltűnhet. Természetesen most is elindíthatunk valamiféle karriert, ami annyit tesz, hogy nyereményeinkből egyre zúzosabb "nagyvasa-



kat" vásárolhatunk. A futamok során bejárhatjuk a világ nagy részét, ám a megjelenített környezet sivársága és a színek egyhangúsága miatt a pályák közti különbség nem túl jelentős, ami mindenképpen a szavatosság rovására megy. Lehetőségünk van a stadionokban mesterségesen felépített pályákon való versenyzésre is. Ha meg merjük mutatni a játékot a haveroknak, akkor akár négyen is nyomulhatunk. Hogy a végére valami pozitívum is szóljon a program mellett, akkor meg kell említenem a zenét, ami elég brutál és így jól illeszkedik a terepautózás keménységéhez.



3 pont

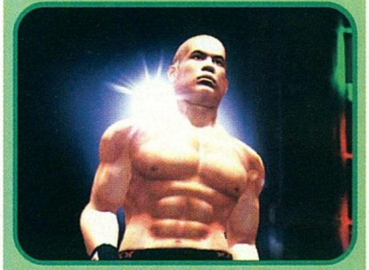


UFC TAPOUT

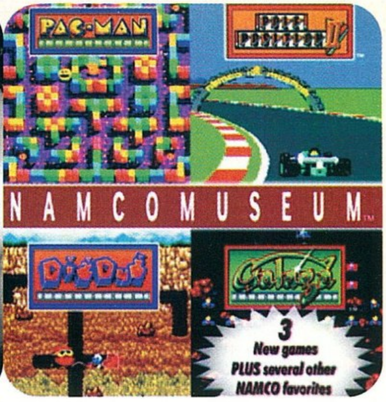
A küzdősport-szimulációk szerelmeseinek jó hír, hogy a PS2 verzió után megérkezett az UFC átirata Xbox-ra is, UFC Tapout címen. Ezen sportág még igen fiatal, hiszen 1993 óta rendeznek UFC tornákat az Egyesült Államokban és néhány éve már Japánban is. A többfajta stílust magába foglaló (boksz, birkózás, különböző keleti stílusok, stb.) küzdelem szimulálása hálás téma, mivel a boksz komoly szabályrendszeren alapuló kézitusája és a Tekken, DOA sorozatok – többnyire a fantasztikus ütéseket prefeláló – stílusa között helyezkedik el. A progi szépen felépített karriermóddal rendelkezik, ahol a karaktergenerálás után a sikeres összecsapásokért járó skillpontoknak köszönhetően emelhetjük képességeink szintjét, sőt új ütéskombinációkat is elsajátíthatunk. Az irányítás jól ki-



talált módon egyre összetettebbé válik, ezáltal senki nem fog már az elején minden ellenfelet csak úgy szétcsapni, ám néhány órányi gyakorlással szert tehetünk a vérprofik magabiztosságára. A harcosok mozgása szépen kivitelezett, bár néha mintha robot módjára mozognának. A grafika le sem tagadhatná a PS2 előéletét, ám ettől eltekintve nem rossz. Az igazán nagy buli, az elmaradhatatlan többjátékos üzemmód, ahol letudhatjuk cimboráinkon a vélt vagy valós sérelmeinket. Egyszóval az UFC szabályain belül szabadon üthetjük, rúghatjuk, sőt akár még dobhatjuk is ellenfelünket a végső győzelem elérése érdekében.



7 pont



NAMCO MUSEUM

Talán a mostanság oly nagy számban fejlesztett junk játékoknak köszönhető, vagy annak, hogy felnőtt az első olyan generáció, ami már gyermek korában megízlelte az elektronikus játékok egyedi zamatát (akkor még többnyire csak játéktermekben), de a retro-láz tombol. Én azt mondom: tomboljon csak bátran, talán a fejlesztőcégek is észbe kapnak végre, és magukra veszik ezt a "virtuális-inget". A fejlesztők által szervezett múzeumlátogatás a 80-as évek Namco játékait idézik meg Xbox-ra. Senki ne is várjon felturbózott és újra hangszerelt stuffokat, mert amit kapunk, az a hamisítatlan múlt. Újra átélhetjük a "pekmenezés" varázsát, száguldozhatunk a Pole Position csúnyácska versenyautóival és a szánkat összeszorítva vadászhatunk a Galaga űrszörnyeire. Sajnos mindössze tíz já-



ték áll a rendelkezésünkre, ami szerintem nagyon kevés. Sőt ha még azt is figyelembe vesszük, hogy némely darab nem csak a legelső, hanem az egy-két évvel későbbi változataival is képviselteti magát, akkor ez a szám még kevesebb. No de sebaj, hiszen ezeknek a játékoknak nem az a szerepük, hogy pótolják a mai jó fejlesztéseket, hanem hogy enyhítsék az ezek okozta hiányát, és nem utolsó sorban felidézzék a hőskor felejthetetlen hangulatát. Reméljük, hogy előbb utóbb véget ér ez a hosszúra nyúlt uborkaszezon és húsz év múlva lesz miért visszaemlékezni a XXI. század elejére.

SiD



8 pont

X-BOX SEBESSÉGLÁZ

ÖSSZEÁLLÍTÁS A VALÓDI SEBESSÉG, A LEGLÁTVÁNYOSABB BORULÁSOK ÉS LEGVESZÉLYESEBB ÜTKÖZÉSEK FŐSZEREPLÉSÉVEL! LÁSD, HALLD ÉS ÉREZD A VALÓSÁGOT!!!

A szerkesztőség azon része, melyben a Főszerkesztő Úr és én ügyködünk az X-Láda újdonságaival, ebben a hónapban teljesen felbolydult. A nagyobb nevek mellett érkezett pár csalódás is, és bár majdnem minden oldal megtelt már a félig, vagy teljesen kész cikkekkel, még mindig DVD tornyok álltak az asztalon, amikről valamit írni illett volna. Legfőképpen a sport + versenyprogramok kerültek a mostohagyermekek sorsára, mert azok sehogy nem akartak a helyükre kerülni, bármennyire is próbálkoztunk. Erre jött aztán a közös ötlet… A legjobbakat rakjuk be egyben pár oldalra, elvégre a sebesség szerelmeseit sem hagyhatjuk pácban, amikor már nyálukat csorgatva várják kedvenceik megjelenéseit. És nagyon is jól teszik ezt, mert mindenki ízlése szerint válogathat a nagyobb nevek közül, igazán senki sem fog csalódni. Kisebb utazást fogunk tenni a legkülönbözőbb versenyek között, és tiszteletünket tehetjük majd a négykerekűek, a kétkerekűek, és a jövőbeli hi-tech masinák világában. Szerintem senki nem fogja megbánni, ha velem tart, akár van gépe, akár nincs. A lényeg az információ, az érzés, és a képek látványában lesz található. Szerintem kár is mindenféle üres dumálgatás, kapcsoljátok be az öveiteket, jó erősen markoljátok meg a kormányt, és lépjetek a gázra. Szemeket lehunyni…a fékről pedig felejtkezzetek el…

NASCAR THUNDER 2003

Az NT egy elég régen futó sorozat az EA műhelyéből és konkurenciája nem is nagyon van, egyedül az Infogrames féle Nascar Heat jegyezhető vetélytársaként. A Nascar, mint köztudott, az amcsik nagy favoritja, amikor is iszonyatos autócsodák (persze agyon vannak spécizve…) mérkőznek meg egymással, leginkább csak körpályákon. Őszintén megmondom, hogy régebben nem annyira kedveltem az említett futamokat, de az utóbbi egy évben valahogy közelebb került a szívemhez és már majdnem annyira élvezem, mint egy Rally vagy egy Moto GP bajnokság megtekintését. Eleinte abban láttam a problémát, hogy kicsit idióta dolognak tartottam a folytonos körözést, azonban rá kellett jönnöm, hogy nem olyan egyszerű ez, mint amilyennek tűnik. Ekkora sebesség mellett elég egy apróbb hiba és a fél mezőny a füvön, meg a falon találhatja magát, ami elég "kellemes" látványt okozhat. Szóval eléggé nehéz a pilóták dolga, főleg, ha figyelembe vesszük, mennyire kell összpontosítani, amikor már az ötvenen, százon túli "unalmas" köröket futják.

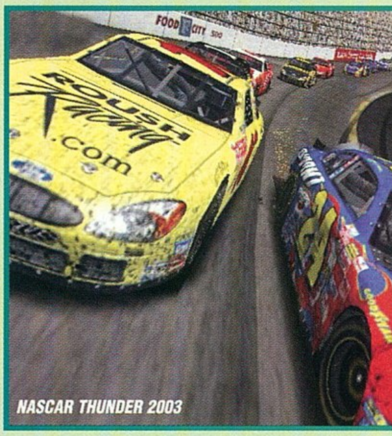


NASCAR THUNDER 2003



A játék beindítása után már egy elég kellemes meglepetés érhet minket, ugyanis a menü elég sok mindent rejt magában, mondhatni tele van módokkal, érdekességekkel. Az Inside pont alatt videókat tekinthetsz meg, a beállításoknál mindenre kitérő lehetőségek várnak…de ez nem túlzás, tényleg rengeteg dolgot megváltoztathatsz, saját szájízed szerint alakíthatsz (természetesen nem hiányozhat a merevlemezen tárolt zenéid betöltése sem…). A Features pont alatt még saját autódat is összerakhatod, kiválasztva a megfelelő szponzorokat, valamint ki-be kapcsolhatod a már megszerzett érdekességeket (pályákat, autókat, és a többi…). A Quick Race önmagáért beszél, itt egy-egy sima versenyt futhatsz egyedül, vagy akár három haveroddal együtt is indulhatsz. Az autót, és a pályát te választhatod ki. A Race Modes már izgalmasabb, ebben több lehetőség vár. Vannak gyakorló feladatok, amik az első két pontban vannak (Lightning Challenge, Thunder License), valamint egy bajnokság, és egy karrier lehetősége, ahol a nulláról indulva küzdheted ki magadnak a megtisztelő első helyezet címet. A versenyek előtt természetesen futhatsz tesztköröket is, és kvalifikálhatod is magad, hogy ne utolsóként induljál.

A móka akkor kezdődik, amikor végre nekiindulsz egy futamnak, és megindul a mezőny. Érdemes száz százalékosra tenni a körök számát, valamint bekapcsolni a rongálódást, a javítást, és a zászlókat. Így aztán tényleg olyan lesz minden, mint az életben. Persze mindezt ne olyankor tedd meg, amikor csak tíz perced van egy gyors kis megmérkőzésre, mert négyszáz kört lefutni mondjuk nem rövid idő, és lehet (inkább azt mondom: biztos…), hogy nem is fog elsőre sikerülni. Magáról a programról túl sok érdekességet nem lehet írni, mivel megvalósításában nem mondhatni, hogy tele van különlegességekkel, de ezt nem is várta senki. Ez most nem a turbózásokról, meg a fegyverekről szól, hanem a gépek tiszta csatájáról, amikor a hatalmas fémtestek egymásnak feszülnek, és minden azon múlik, hogy a pilóta mennyire figyel, és mennyire gyorsan reagál egy-egy rázósabb helyzetben.



NASCAR THUNDER 2003

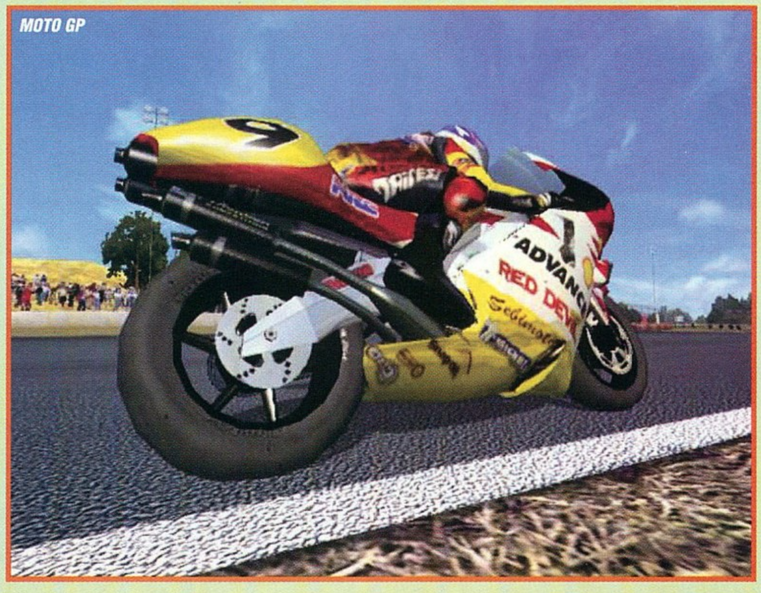
Ha valaki vonzódik ehhez a sporthoz, akkor rendesen rákattanhat az NT2003-ra, mivel fenomenális a hangulata, és elég valósághű is. A grafika kicsit gyengécske szerintem, és nem igazán használja ki a gép tudását (ez leginkább a környezeten látszódik, mivel az épületek elég gyengék, a lelátók pedig egyenesen siralmasak…), bár legalább azt el lehet mondani, hogy ködösítés, illetve akadozás nem igazán fedezhető fel, még akkor sem, amikor a teljes mezőny elindul, és ott liheg mindenki a másik nyakában. Ha már az ellenfelek is szóba kerültek, megjegyzendő, hogy elég jól lettek kialakítva, mivel mindig más módon reagálnak a különböző helyzetekre, sőt néha hibáznak minden ok nélkül, mintha csak a figyelmük lankadt volna hirtelen. Nem egyszer fordult elő, hogy a tízedik, húszadik hely környékén nyomultam, amikor előttem egyszer csak megingott mondjuk a negyedik, és emiatt veszített egy kicsit a sebességéből. Erre a mögötte lévő pár autó olyan szépen egymásnak koccant, hogy öröm volt nézni a mindenfelé repkedő járgányokat, és alkatrészeket. Persze ez csak akkor jópofa, ha nem mi vagyunk a szerencsétlenül járt sarkában. Tényleg élvezetes, és életszerű. Egyetlen hibát találtam még, és ez a visszajátszásokhoz köthető. Nem mutatja a teljes köröket, csak minden körből egy apró bevágást. Mindettől függetlenül ez idáig a legjobb Nascar feldolgozás, és ajánlható minden autóbolondnak, akár egyszemélyes, akár többes csatákhoz.

MOTO GP

Az Eurosport csatornáján látható motoros bajnokságnak legalább akkora híve vagyok, mint mondjuk a WRC-nek, és ennek az oka nem csak a kellemes kinézetű járgányokban rejlik, hanem abban is, hogy éppen úgy, mint az előbb említettnél, vagy a Nascar versenyeknél, nem a pénz dönti el a futamok végeredményét, hanem a tudás. PS2-re már két feldolgozás is megjelent, mind a kettőt a Namco adta ki, és egészen jól sikerültek. Még az első rész megjelenése döntette el velem a Sony gép megvásárlását, ami azért nem kis dolog. Aztán megláttam, kipróbáltam a THQ által fejlesztett X verzióját, és eszembe jutott, hogy még jó, hogy van már gépem, mert különben most muszáj lenne vennem egyet. :-)

Természetesen a programban az "ötszázasok" világát ismerhetjük meg, vagyis láthatjuk az ismertebb neveket, az olyanokét, mint Rossi, Biaggi, Checa, Abe, vagy Gibernau. A menüben a szokásos lehetőségek várnak, van idő elleni küzdelem, "gyorsverseny", árkádos kupa, vagy valódi bajnokság, valamint többjátékos mód, ahol a gépeinket is összeköthetjük, ha meg tudjuk oldani a több TV egymás mellé helyezését. Az opciók is a megszokottakat rejtik, vagyis beválaszthatjuk a vinyón található mjúzikokat, valamint állíthatjuk a gombkiosztást, videókat nézhetünk, és különböző rejtett opciókat aktiválhatunk.

Érdemes kezdő szinten indulni, hogy aztán a nehezebb fokozatra már a fullos kasztnival állíts be, mert ott már nehezebb lesz a dolgod. Eltérés



MOTO GP



itt sem igazán van irányításban a megszokottól, az egyetlen érdekesség, hogy van első, és hátsó fék, amit mindenki helyezzen el az irányítón saját kedve szerint, valamint az, hogy az analóg karokkal egy keréken is közlekedhetünk egy darabig, amíg sikerül egyensúlyban tartani magunkat. Persze így nem igazán tudunk kanyarodni, ezért érdemes inkább csak a célegyenesben fordulni ehhez a mutatványhoz. Az "árkád" versenyeknél a stílusodra kapsz pontokat. Nem szabad lemenni az útról, érdemes csúsztatni, szépen előzgetni, és a hátsó keréken közlekedni néha, mert így jó sok pontot szerezhetünk. A pontokkal pedig azután megnyithatunk titkos pályát, különleges grafikai módosítást, és egyebet.

Ez az a program, amit minden X-Doboz tulajnak be kellene szereznie (én kötelezővé tenném...)! A grafikája valami ESZMÉLETLEN szép. Már a normál játék alatt lenyűgöző a sebesség, és vizuális megvalósítás. Beláthatod a teljes pályát, semmi akadás, minden a legnagyobb rendben megy, valamint szépen érezhető az időjárás változása is. Esős időben ajánlatos belső nézetet használni (sisakosat), mert csodálatos látványban lehet így részünk. Ilyenkor már tényleg majdnem olyan a képi világ, mint az életben. Egyetlen hiba van csak, méghozzá az, hogy ez az említett nézet kicsit alacsonyan van elhelyezve. Aztán akkor jön az igazi meglepetés, amikor megtekintjük a visszajátszást. Amikor ugyanis lelassítjuk a felvételt, még az aszfaltban lévő REPEDÉSEKET is láthatjuk, valamint a gumikon található csíkokat, meg mindent, amit lehet. A játszhatóság is elég jó lett, könnyű fokozaton tanulgat az ember, de a későbbiekben már tényleg szükség lesz egy jó erős gépre, és az odafigyelésünkre, mert egyre szemetebbek az ellenfelek.



Találhatunk apróbb hibákat, de szerintem azokkal nem nagyon érdemes foglalkozni, mert ez idáig a legtökéletesebb motoros játék konzol gépen, és nagyon veri a korábbi változatokat. Szerintem mindenképpen megér egy próbát.



QUANTUM REDSHIFT

őszintén megmondom, korábban nem igazán izgattak a közkedveltségnek örvendő jövőbeli versenyek. Az ExtremeG harmadik része nagyon tetszett, de ezen kívül egyik sem kötött le igazán. Pénzt azonban rendesen hoztak ezek a fejlesztések, ezért aztán a Microsoft is beszállt az üzletbe, és megalkotta a QR-t, ami nem váltott ki belőlem túl sok érdeklődést a közelmúltban, amikor még csak kósza hírek keringtek róla. Véletlenül került a kezembe, de aztán már nem is adtam volna tovább, annyira meglepett, és annyira rabul ejtett. Természetesen ebben is egy jövőbeli versenyről van szó, ahol különleges gépekben repeszthetünk a különleges pályákon, és még egy "nagyszerű" történetet is mellékeltek hozzá, ami persze nagyon átlátszó, és kimerül annyiban, hogy mindenkinek van egy ellensége, akit le akar győzni

Nem akarom ismételni magam, de a menüben mindent megtalálhatsz, amit máshol is, avagy van bajnokság, idő elleni mód, "árkád" lehetőség, többjátékos küzdelem, és persze az elmaradhatatlan opciók, amikben persze még a zenéidet is beválogathatod. A feladat, hogy első legyél, mindenkit megelőzz, és ahogy az ilyenkor lenni szokott, ne riadj vissza még a piszkosabb eszközök bevetésétől sem. Ez utóbbi azt jelöli, hogy lesznek fegyvereid is, amiket rendszeresen használnod is kell a győzelem érdekében. A pályákon fel lehet venni különböző kristályokat, amik növelik a turbódat, fegyvert, vagy páncélt adnak. Amennyiben sikeresen végig száguldoztál egy pályát, a megnyert pénzösszegből vásárolhatsz kiegészítőket, persze ezt nagyon egyszerűen oldották meg, mivel te csak annyit látsz, hogy valamelyik tulajdonságod jobb lett.

Ahogy haladsz előre, egyre nehezebb lesz a feladat, főleg, hogy minden egyes szint egyre gyorsabb is lesz, valamint az ellenfelek is jóval kegyetlenebbekké válnak. A végén már szabályszerűen megvakulsz a sebességtől, és ezen a ponton már kezd irányíthatatlanná válni a dolog.

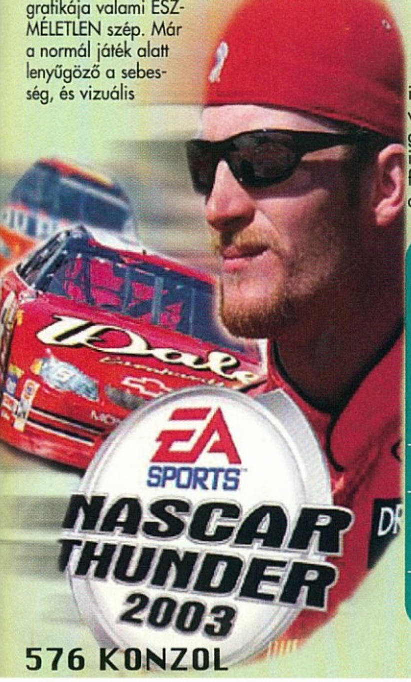
Tényleg eszméletlen a sebesség, amit itt tapasztalhatsz, talán még egy program sem volt ilyen gyors, és emellett, még gyönyörű a megvalósítás is. Minden terep tisztán belátható, és ez még akkor sem változik, ha mondjuk egy hatalmas szakadékban zuhansz alá. Érdemes megtekinteni a második pályát (Kalau Wastelands), ahol az eddigi legszebb esővel találkozhatsz. Nem lehet szavakban kifejezni a látványt, ami ott vár. Láthatod a szakadó esőt, és a kamerára hulló cseppek elmosódását, szétfolyását. Aztán ott az első helyszín (Silver Rock Canyon), ahol az említett szakadék található. Amikor először lezuhantam, és beleestem az alattam hömpölygő folyóba, nem hittem a szememnek. Csak bámultam magam elé, és vigyorogtam. Csodálatos érzés észlelni, érezni a magasságot, a sebességet zuhanás közben, belecsobbanni a vízbe, és figyelni a víz lepergését a kameráról, miközben előbukkansz, és begyorsulsz. A grafika ilyen sebesség mellett nem mérhető elméletileg, és néha a visszajátszásoknál lehet találni hibákat, de ez a játék alatt annyira nem ÉSZLELHETŐ, hogy nem is foglalkozom vele. Jó játék a Redshift...nagyon jó...



BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

ÖSSZEGZÉS

Körképünk végén azt tudom csak mondani, hogy akik imádják a sebességet, és a versenyjátékokat, azok nem bánkódhatnak az X mellett, mert nagyon jó kis programok jöttek már ki rá, és még lesznek is nagyobb nevek a közeljövőben. A Nascar az életszerűségével tarol a frissen megjelentek között, a Moto a grafikájával, könnyű kezelhetőségével (nagyon jó az első, és hátsó fék megoldása...), a Redshift pedig szintén a szépségével, és a hangulatával, sebességével kápráztatja majd el az érdeklődőket. Csalódni nem lehet bennük, az tuti... Ajánlom neked is őket. Most már a körút végére értünk, akár ki is kapcsolhatod az övedet, és elengedheted a kormányt is, de én azt javaslom, hogy maradj a helyeden, és inkább tegyél még pár kört, mert úgy sem tudod majd csak így befejezni. Az érzés elragad, és szükséged lesz a sebességre, a kihívásra, és a motor folyamatos bömbölésére...ezt nem lehet megunni....



NASCAR THUNDER 2003

EA SPORTS	
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
1 mentés 11 blokk

✔ realisztikus fizika, nagyon jó hangulat, főleg többen játszva
× egyszerű grafika, nem mindenkit köt le ez a fajta verseny

7.5 pont

MOTO GP

THQ	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
1 mentés 40 blokk

✔ gyönyörű, hangulatos, gyors
× kicsit nehéz, és van egy-két hibája

9 pont

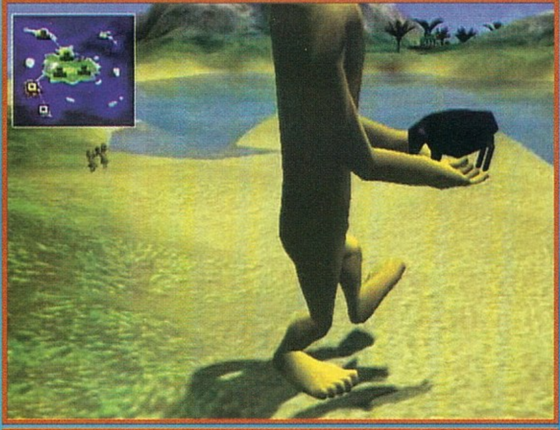
QUANTUM REDSHIFT

MICROSOFT	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
1 mentés 14 blokk

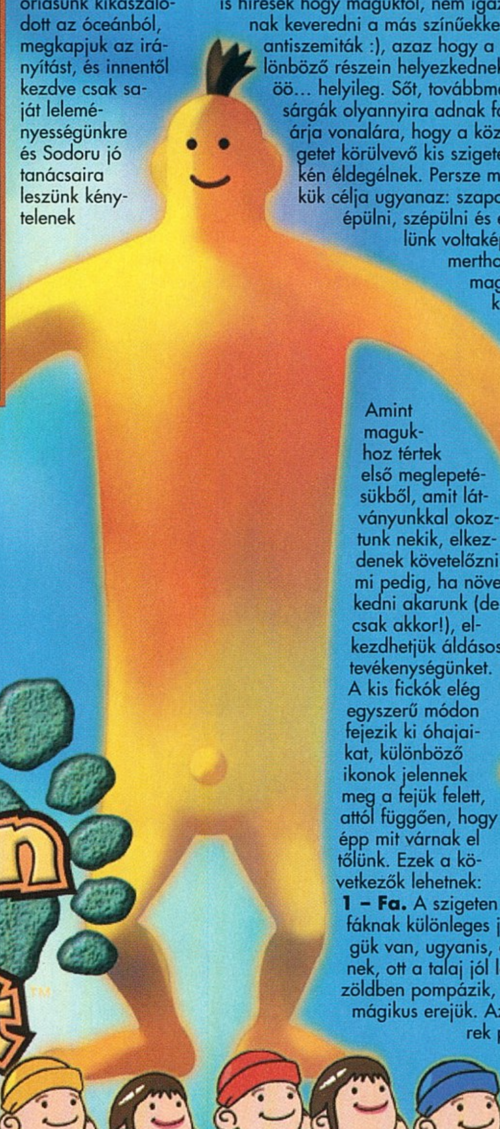
✔ nagyon-nagyon gyors, és szép is
× nagyon-nagyon gyors, megunható

8 pont









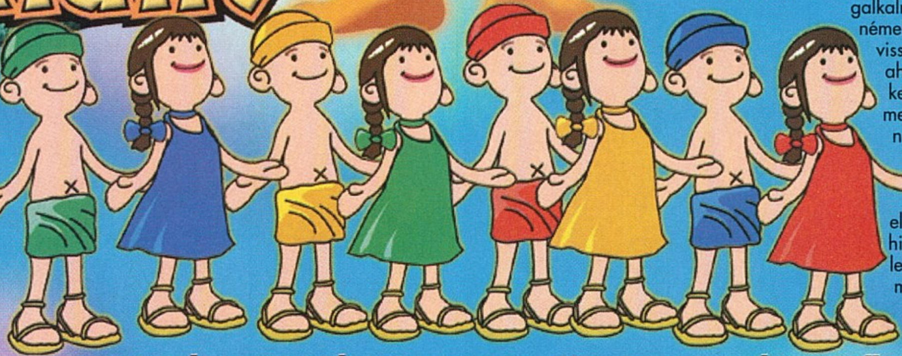
Doshin the Giant

FÖLDMUNKÁKAT VÁLLALOK RÖVID HATÁRIDŐVEL

Már elég régóta vissza-visszatérő vendégünk volt a Hírek hasábjain Doshin, a sárga gyurmaóriás, akinek igencsak lassan készült el a játéka, hiszen még Nintendo 64-re kezdték el fejleszteni, majd az idő múlásával, ahogy az N64-es piac behalt, inkább átették a készítők a nagy N következő generációs gépére, azaz a Gamecube-ra a megjelenést. No mindegy, ami késik, sosem múlik, tartja a mondás, úgyhogy szép lassan, az ő komótos andalító tempójával ugyan, de megérkezett közénk végre Doshin.

A LEGENDA

Létezik egy kis sziget, amit egyik térképen sem találsz meg, neve: Barudo. Ezen a trópusi helyen adják szájról szájra az ősi legendát az öregek az unokáiknak, egy legendát, mely egy óriás eljöveteléről szól. Aki a kelő nap első sugaraival jön elő a tengerből, és aki a sárga korong nyugtával távozik is minden este. A hatalmas sárga lény mindig barátságban élt a szigetlakókkal, különleges képességeivel segítette a bennszülötteket a fejlődés rögös útján, kik hálából emlékműveket építettek neki. De a legendákban szó esik egy másik óriásról is, aki vörös és képmása lehetne az ördögnek. Ő már közel sem nevezhető barátságosnak, amikor megjelenik, pusztítása hatalmasabb, mint a sziget közepén lévő vulkán kitörése és nagyobb kárt okoz, mint a legnagyobb hurrikán, ami szintén elég gyakori errefelé. Róluk szól tehát a legenda...



...MEG EZ A JÁTÉK IS

Kezdetben legjobb, ha Start Gamézunk, mivel a beállítások teljes mértékben elhanyagolhatóak, a nyelvválasztásnál nincs Hungarian opció, a többi lehetőség pedig alapból üres, hacsak nem egy olyan kártyát helyeztünk a gépbe, amin már van egy előzőleg elmentett Doshin állás. Apropó, memóriakártya: a játékhoz feltétlen szükséges, ennek hiányában neki se állj, illetve be se szerezd a stuffot, majd később el mondom miért. A sziget eseményeit figyelemmel kísérő maszkos kis negro gyerek, Sodoru kezd bele a mesébe, ami egyben a bevezető képsorokat is jelenti. Amint szerencsétlen setesuta óriásunk kikászálódott az óceánból, megkapjuk az irányítást, és innentől kezdve csak saját leleményességünkre és Sodoru jó tanácsaira leszünk kénytelenek hagyatkozni. Merthogy vannak ám céljai is a játéknak. Kezdetben ezek egészen egyszerűek, a szigeten található „népcsoportok" megsegítése, később aztán ez bonyolódik egy cseppet.

Akkor tehát felvázolnám, miről is szól voltaképpen a várva várt Doshin. Adva van ugye Barudo szigete, ami egy nem túl nagy terület, de arra mindenkép alkalmas (legalábbis kezdetben), hogy néhány embercsoport gyökeret verjen és elkezdjen fejlődni. Belőlük összesen négyhez volt szerencsém (ugyanis ennyi van összesen), igen egyszerű őket megkülönböztetni, mivelhogy eltérő színű hacukában grasszálnak össze vissza. Ezek a kis fickók azon kívül, hogy igen érzékeny lelkületűek ám, arról is híresek hogy maguktól, nem igazán akarnak keveredni a más színűekkel (a kis antiszemiták :), azaz hogy a sziget különböző részein helyezkednek el... öö... helyileg. Sőt, továbbmegyek, a sárgák olyannyira adnak fajuk tiszta árja vonalára, hogy a központi szigetet körülvevő kis szigetek egyikén éldegélnek. Persze mindegyikük célja ugyanaz: szaporodni, épülni, szépülni és ehhez kellünk voltaképpen mi, merthogy erre maguktól képtelenek.

Amint magukhoz tértek első meglepetésükből, amit látványunkkal okoztunk nekik, elkezdenek követelőzni, mi pedig, ha növekedni akarunk (de csak akkor!), elkezdhetjük áldásos tevékenységünket. A kis fickók elég egyszerű módon fejezik ki óhajaikat, különböző ikonok jelennek meg a fejük felett, attól függően, hogy épp mit várnak el tőlünk. Ezek a következők lehetnek:

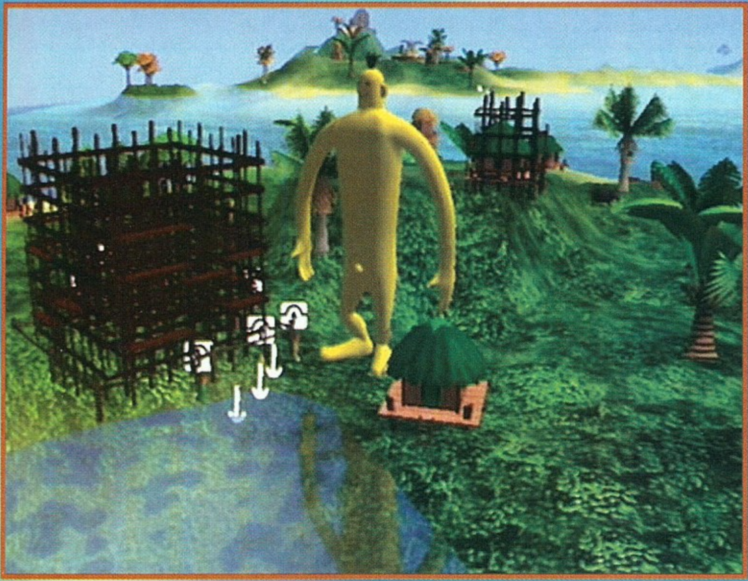
1 – Fa. A szigeten a fáknak különleges jelentőségük van, ugyanis, ahol élnek, ott a talaj jól láthatóan zöldben pompázik, ez az ő mágikus erejük. Az emberek pedig csak is ilyen jó minőségű talajra tudják felhúzni az építményeiket. Nincs más dolgunk, minthogy odacipeljünk nekik egy fát.

2 - Nyilak. Az építészet szintén követelménye, hogy csak megfelelően sík talajra lehet építeni, ahol tehát megjelennek a kis nyilak, el kell egyengetnünk a földet, arra viszont mindenképp figyeljünk, hogy a nyíl mely irányba mutat.

3 – Füstölgő fej. Ez általában akkor jelenik meg, ha a kért dolgot olyan helyre raktuk le, ami pont útban van az adott építkezésnek, illetve, ha mi állunk valaminek az útjába. A fejlődést pedig nem lehet megállítani, úgyhogy menjünk arrébb, vagy cipeljük arrébb azt a valamit!

4 – Virág. Virágot elég időigényes előállítani, tehát már jó előre intézzük el dolgot, amit úgy lehet, hogy 7 fát egészen közel egymáshoz ültetünk, ekkor a fák elszáradva egy hatalmas piros virágot alkotnak, virág az embereknek leginkább az emlékművek építésének megkezdése előtt kell, úgyhogy ebben a néhány percben szállítsuk le nekik, hadd legyenek boldogok. A hangsúly itt legfőképpen a boldogságon van! Mert ha az emberek boldogok, az nekünk is csudijó. Ugyanis ilyenkor elhalmoznak minket a szeretetükkel, teszik ezt olyan formában, hogy piros kis szívek jelennek meg a fejük felett, amik aztán átszállnak hozzánk. Huszonkettő ilyen szív után szintet lépünk, jobban mondva méretet váltunk, növekedünk. Minél nagyobbak vagyunk, annál nagyobb mágikus energiával is rendelkezünk, vagy addig elérhetetlen helyekre is feljuthatunk. Szíveket elég könnyű szerezni a játékban, hiszen minden jótéteményünk jutalma ez. Persze ennek az ellenkezőjét is elérhetjük a kis embereknél, ha ugyanis szenvednek, koponyákkal jutalmaznak minket, amiből szintén elég huszonkettő a fejlődéshez, igaz, ennek a vége nagyon negatív lesz.

A játék voltaképpeni célja azonban előre meghatározott: tizenhat különböző emlékművet kell megépíttetnünk emberkéinkkel. Ez kezdetben még elég könnyű, bánjunk rendesen velük, és amikor már általános jóléti társadalomban élnek, egyszerűen maguktól elkezdenek megépíteni egy ilyen monumentumot. Innentől azonban, mint mondtam, bonyolódni fognak a dolgok. Ugyanis a különféle népcsoportok nem egyenlő mértékben és módon fejlődnek, viszont a kultúrájuk és a tudásuk átadható egymás között, tehát új vegyes kolóniákat kell létrehoznunk. Erre legalkalmasabbak a kis elszórt szigetek, mert némely szigetlakó hajlamos arra, hogy visszacsámborogjon abba a faluba, ahonnan elhoztuk. A különböző színek keverésével 15 emlékművet kaphatunk meg, amit egy listában bármikor megnézhetünk – de vajon mi az a kérdőjel a tizenhatodik helyén? Erre magatoknak kell rájönnötök. A rendelkezésünkre álló idő egyébként elég kevés, ugyanis napnyugtával Doshin végtagjai elnehezülnek és az óriás lemerevedik, egy nap itt átlagosan harminc percnek felel meg. A következő nap pedig már egy új óriással kezdünk, aki függetlenül az előző nap végezett munkánktól átlagos mértekkel kezd. Aki érez magában hajlamot az előbb felvázolt játékmenet végigviteléhez, az mindenképp szerezze be a játékot, aki nem, az talán ne is olvasson tovább, a game ugyanis mindössze ennyi és nem több. Segédkezünk az építkezésekben, új kolóniát hozunk létre, és gyűjtögetjük az emlékműveket, vagy csak egyszerűen csámborgunk a szigeten és szabadon garázdál-



kodunk. Itt nincs kőkemény termelés és fegyverkezés, mint ahogy háborúk sincsenek igazán – ez egy ilyen békés játék. Persze azért pusztítani is tudunk, ha épp elkezdenek idegesíteni minket a kis fickók odalent, ami valljuk be, néhány pálya után biztos megtörténik.

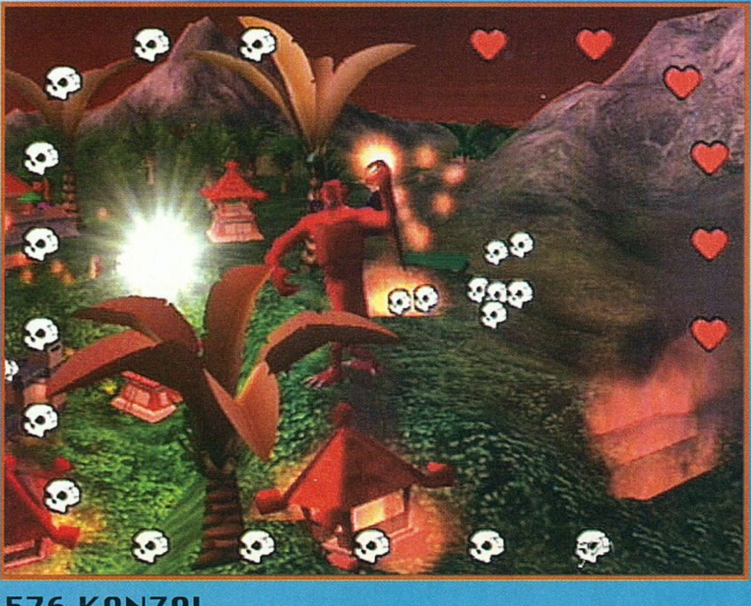
AZ KOLBÁSZOLÁS ELMAGYARÁZÁSA

Az analóg karral haladunk, a kis kereszt a nézet távolítására közelítésére alkalmas. A C analóg karral a kamerát forgathatod. Az A-val felvehetünk tárgyakat, épületek a földről, de magát a talajt is húzhatjuk így felfelé. A B az ugrás, értelemszerűen így döngölhetjük is a földet. Az X és az Y a talajszint megváltoztatására szolgál, mágikus képességeink segítenek minket abban, hogy a szigetlakók óhaja szerint alakítsuk a világot. Ez egyébként nagyon jópofa dolog a játékban, hiszen akár az egész szigetet lecsupaszíthatjuk, vagy akár el is süllyeszthetjük a víz alá. Menet közben is machinálhatunk, csak tartsuk nyomva valamelyik gombot. Az Z a térképünk, itt általában különböző ikonokat is láthatunk, például, hogy hol van virág a szigeten (figyelem, naponként csak egy előállítható!), illetve a települések elhelyezkedése, vagy hogy épp készülőben van-e emlékmű. Van nekünk egy fotóalbumunk is (kár, hogy csak úgy zabálja a helyet a memóriakártyán), fényképeket az R-rel készíthetünk. Az L-lel változhatunk át gonosszá, azaz Jashinná. Ebben az állapotban nem lehetséges tárgyakat hordani, helyette egy nagy tűzlabdát lőhetünk ki, ami elég nagy pusztítást képes véghez vinni. Jashintól egyébként alapból félnek az emberek, tehát ha növekedni akarunk, az is egy gyors megoldás, hogy átváltozunk és elkezdjük riogatni az embereket. Az eredmény önmagáért beszél.



SZÍVEK ÉS KOPONYÁK

A játékban nagyon fontos szerepe van a kolóniák érzelmi kötődésének az óriáshoz, ugyanakkor sok előre nem kiszámítható dolog is történik a programban. Például míg az egyik ember kifejezetten örül, és szívekkel halmoz el minket, ha felvesszük és elvisszük egy kis szigetnéző körútra, addig egy másik kis fickó eléggé rühellni fogja a dolgot. Az egyes csoportok emlékezetében megmarad minden előző ténykedésünk, és legközelebb is ennek függvényében viszonyulnak hozzád. Lesznek olyanok, akiknek már csak a látványod is koponyákhoz fognak vezetni, ellenben mások istenként fognak tisztelni minket. Egyébként nagyon szórakoztatóak a kis fickók már önmagukban is. Élik a saját kis életüket, nagyon muzikális típusúak, állandó zene szól a településeken, pihennek (alszanak) szórakoznak, játszanak, a napi teendők (állattenyésztés és tartás a jellemző elfoglaltságuk) elvégzése után. Azért ne hagyjuk nagyon ellustulni őket, ha nagyon ellazulnának változzunk Jashinná, és ijesszünk rájuk egy kicsit. Az is egy megoldás, ha valahonnan elvisszük a fát, mert erre egyből felkapják a fejüket és megpróbálják helyreállítani az energiát. Valamelyest befolyásolhatunk a fejlődésükbe is, attól függően, hogy ellenségesen vagy barátságosan viselkedünk velük. Mert akik biztonságban érzik magukat, elindulnak egy olyan irányba, ahol napernyős bárók születnek, aki viszont fenyegetve érzik magukat, hatalmas ágyút és erős falakat fognak építeni. A nap végén aztán a gép nagyon részletesen értékeli a teljesítményüket, sőt még az emberek is különböző megjegyzéseket tesznek, például: „Fogyassz több zöldet!", meg hogy „Isten vagyok!" :)

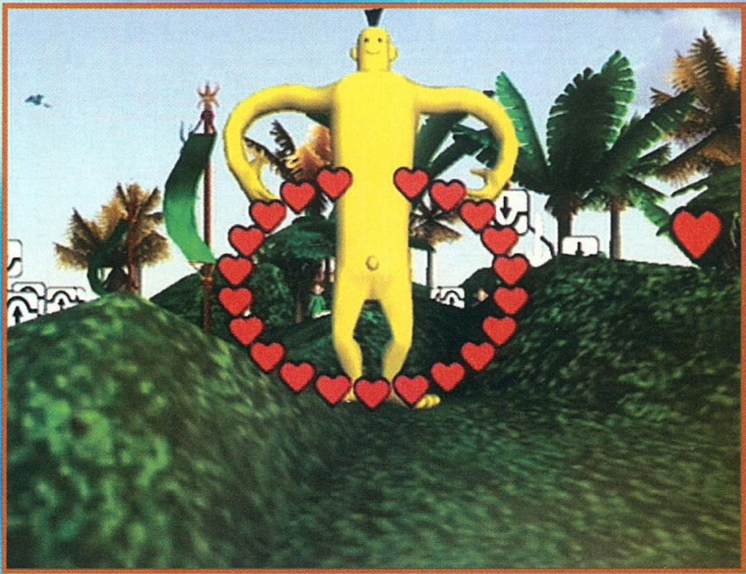


Azt tehát leszögezhetjük, hogy van fantázia és tartalom az anyagban, én is azon kaptam magam, hogy teljesen belefeledkeztem a játékba. Ha viszont grafikailag elemezzük a programot, bizony sok hiányosságot találunk, nemhiába készült ez eredetileg N64-re. Bár magát a látványvilágot, mint például a hullahopp-karikázó figurákat, vagy a szanaszét rohangáló disznókat nem lehet, és nem is kell túl komolyan venni, azért a poligon átlátszódásra igazán figyelhettek volna a készítők. De az is gyakran előfordult velem, hogy Doshin eltűnt a hegy oldalában! Az óriás ráadásul minden tárgyat egyformaképpen emel fel a földről, és ez egy fa esetében még nem is olyan feltűnő, de például amikor a kezdési pontot jelképező oszlopot szállítanánk valahová, ott eléggé szembetűnő, amint az oszlop a két kezünk között a semmiben halad. És bár a vízeffektus elég szép a játékban, van egy nagy hibája, amikor viszünk valamit, hiába van az előttünk, mégis a hátunk mögött tükröződik a felszínen. Sajnos a kamera sosem fordul utánunk, mindig manuálisan kell állítani, ez pedig elég nehézkes, főleg ha valamit épp szállítunk. Az irányítás sem lett tökéletes, főleg fordulni nehézkes. Ez hatványozottan idegesítő a méretnövekedésünkkel párhuzamosan.



Minél nagyobbak vagyunk, annál nehezebb a kis házak és emberek között navigálni, mert ha még nem mondtam volna, el is taposhatjuk őket, ami után szépen animálva felszállnak az égbe, csak a lelkük marad odalent a földön. Visszakanyarodva, szóval durva és nehézkes fordulni, ez leginkább a kis szűk helyeken lesz nagyon idegesítő. Ami még mindenképpen negatívum, azok az idióta vinnyogó, vernyákoló hangok, amik miatt ötnaponként elsöpörtem minden civilizációt a sziget felszínéről. Ezektől a (nem is kicsi, de szerintem feltétlenül javítható) hibáktól eltekintve azért nagyobb részt egy használható és élvezetes játékot kapunk a pénzünkért, amennyiben beruházunk rá. Azt persze vegyük figyelembe, hogy ez egy lassú építkezős játék, nem pedig egy háborús stratégiaszerű valami.

Csipi M Lee
CSIPIMLEE@576.HU



DOSHIN THE GIANT

NINTENDO/PARAM

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	siralmas
hangulat:	kiváló

1 Játékos
40 blokk

✔ érdekes lehetőségek
× idő után, unalmas, és kevés az egy sziget

7.5 pont

RÓKA FOGTA ANDROSS





AZ EPOSZ

Akinek valaha is volt valamilyen Nintendo gyártmány masinája és némileg komolyan is foglalkozott a témával, annak nem fog ismeretlenül csengeni a Starfox név. Volt már Starfox játék SNES-re, Nintendo 64-re (igaz ott az európai kiadásnak megváltoztatták a címét LylatWars-ra, pedig a távol-keleti és az amerikai verziónak is Starfox 64 volt a címe. Tudom, hiszen mindkettő itt pihen a polcomon :) Egyébként ennek a játéknak a különlegességét az adta, hogy a program dobozában mellékelve volt egy eredeti Rumble Pack is, így aki megvette a játékot, az jutányos (a boltinál olcsóbban) jutott egy ilyen rezgő kütyühöz. A sztorilájnhoz tartozik még az is, hogy a végül Gamecube-on megjelent programot eredetileg Nintendo 64-re szánták a készítők, csak később döntöttek úgy, hogy a piaci helyzet megváltozása miatt végül GC-re került a program. A Starfox Adventures szakít az idáig jól bevált hagyományokkal, és a Nintendo főgurui úgy döntöttek, hogy az egyszerű űrhajós-lövöldözős játék helyett megérett az idő és a konzolok ereje is, hogy egy nagyobb lélegzetvételű programot alkossanak abban az univerzumban, ahol a Lylat-rendszer is helyett kapott. Az SA tehát már egy teljesen háromdébben pompázó akció/kaland játék lett (még ha vannak benne űrhajós részek is), amit nem is lehetett volna hozzáértőbb kezekbe adni, mint az anyacégtől most távozott Rare-nek. A játéknak tehát egyfajta aktualitása az is, hogy ez az utolsó Rare játék Nintendo konzolon.

A KRÍZIS

A SA nyolc évvel játszódik a LylatWars-ban legyőzött Andross ellen vívott háború után. A gonosz kiiktatása óta béke és virágzás vette kezdetét a rendszerben. A Starfox csapatból időközben kivált Falco Lombardi és a Great Fox nélküle járja már az űr végtelenjét, új küldetések után kutatva. Ugyanekkor egy gyönyörű (csak rókaszemmel :) és varázslatos hölgyemény – kinek Krystal a neve – érkezik a Dinoszauruszok Bolygójára, ahonnan egyik régi jó barátjának a vészjelei jutottak el hozzá. A planétára érkezve hamar kiderül, hogy Scales Generális és dínó serege lerohanta az egyébként békés lakosságot és elmozdította helyükről a Mágikus Köveket, a Spellstone-okat, amik a bolygó harmóniáját tartották egyensúlyban. A bajt tetézi, hogy a hat hatalmas Krazoa Szellem is elhagyta őrhelyét a Krazo Szentélyből. Ezek nélkül pedig a bolygó a teljes pusztulásra van ítélve, nyakunkon tehát az Armageddon. Krystal fogságba esése után már csak Starfox Team maradt, mint a Dinoszuruszok utolsó reménysége…



A BOLYGÓ

Kalandjaink nagy része a Dinosaur Planet különböző régióiban fog zajlani, kivételt képez, amikor a bolygó körül keringő négy hatalmas kiszakadt darabra vezet utunk. A különböző régiókban élnek a dinoszauruszok törzsei, aki általában békében egymással és a környezetükkel is. A központi rész a Tüskésfarkúak völgye lesz, a bolygóra csak itt tudunk leszállni, és ha el szeretnénk azt hagyni, ide is kell visszajönnünk az Airwing-ünkhoz. Ez a medence egyébként egyfajta pályaválasztó helyszín is, innen vezetnek a többi térségbe is az átjárók, ahogy az lenni szokott az elején még csak néhány áll nyitva előttünk, ám ahogy haladunk előre a történetben, úgy nyílnak meg sorban a kapuk is. A játékmenet több különböző részre osztható. Időnk legnagyobb részét a mászkálás és Spellstone-ok keresgélése, a helyszínek, és templomok felfedezés fogja kitölteni. Minden pályára állt aszteroida megközelítése előtt azonban lesznek ismét űrhajós részek is, amik kiköpött LylatWars 64, csak sokkal szebb grafikával. Ezeken kívül számtalan érdekes feladat is vár rád, mint például jet bike-os kergetődzés, mamutlovaglás, és számtalan mini-küldetés megoldása. A változatosságra tehát nem lesz, nem lehet panasz.

A CSAPAT

A játék főszereplője Fox McCloud, a Starfox Team vezető pilótája, aki az elmúlt békés időszakban kiképezte magát a különböző küzdősportokban is, ezért könnyen elsajátítja majd a mágikus bottal való küzdelmet is. Fox-ot az analóg stickkel irányítod, Z-vel válthatsz saját szemszögre, Az L-lel igazíthatod a háta mögé a kamerát, míg az R-rel egy védőpajzsot generálhatsz magad köré, igaz ilyenkor nem tudsz mozogni. A kis kereszt a PDA bekapcsolása után válik hasznossá. Ilyenkor a szerkezet funkciói között váltogathatsz vele. Ha térkép módban van, akár még zoomolhatsz is. Szkenner módban figyeli a külvilágot, és minden felismert tereptárgyról vagy élőlényről adatokkal lát el. Az utolsó egy speciális funkció, jelzi, ha van a közelben üzemanyagcella. Az X-szel bukfencezhetsz. A kis sárga analóg karral az invetory-ban mozoghatsz, itt váltogathatsz a különféle tárgyak, varázslatok, vagy Tricky parancsai között. Az Y gombra ki is tehetsz egy bizonyos eszközt, amit aztán azzal is használhatsz. Az A az akciógomb, plusz bunyózni is ezzel kell, a B a visszalépés gombja. Harcnál a kamera automatikusan befogja az épp aktuális ellenfeledet és az is humánus megoldás, hogy egyszerre csak mindig egy ellenfél támad. (Ha az Airwing-et vezeted, nagyjából megegyezik az irányítás a LylatWars-ossal)

A Start-tal a kommunikátorodat tudod megnyitni, itt beszélhetsz a többi csapattagoddal. A memóriakártyánál menteni tudsz, mellette van a kilépés opció. Ha elakadnál, mert mondjuk a végigjátszás nélkül nyomod a programot, Slippy Toad-nál kérhetsz segítséget. A kis béka mindig hasznos tanácsokkal lát el, hogy merre kellene elindulnod. Peppy Hare a koordinátorod, a világtérképen mindig jelöli, hogy mely helyszínre érdemes ellátogatnod legközelebb és az ismert pályákról egy rövid ismertetőt is olvashatsz. A megvásárolt térképeket is itt tekintheted meg, mindegyikkel valamilyen segítséggel a hátoldalukon. A felettesednél, General Peppernél a játékkal kapcsolatos statisztikákat, tárgylistákat nézheted meg. Itt van számon tartva minden megszerzett cucc, és az eltelt játékidővel együtt a százalékban megjelölt állásod is. Az utolsó csapattag Falco Lombardi, aki mint már említettem, kiszállt a tímből – vagy mégsem, és a legnehezebb pillanatokban visszatér közénk a nagyszájú fickó? A kaland során csatlakozik hozzánk egy kis dínó is, aki végigkísér minket a játékon és hasznos képességeivel segíts minket.



TRICKY



Magyarra fordítva ez annyit tesz: trükkös, ez pedig a dínó barátunk nevét jelenti. A név abszolút találó, mivel a kis fickó jó néhány trükkös képességgel lesz a segítségünkre. Ezeket az invertory-ban aktiválhatjuk. Érdemes mindig figyelni rá, mert jelzi, ha van valami érdekes a közelünkben. Amennyiben felkiáltójel jelenik meg a feje fölött, ellenség van a közelben, ha viszont kérdőjel, biztos lehetsz benne, hogy ott használni kell valamelyik képességét. Ezeket az invertory-ból tudod előhívni, és a következők: Find – azaz Keresés. Tricky körbeszaglászik, és ha talál valamit, azt kiássa a földből, vagy járatokat váj, ahol lehet. Flame – azaz Tűzfújás. Ezt majd csak később fogja megtanulni egy mamuttól. Hasznos, mert a tűzokádást rengeteg helyen kell majd alkalmazni: jégpáncélok kiolvasztására, kemencék felfűtésére Moon Seed-ek kikeltésére stb. Ha leszakadna, hívni is lehet: Call. Ha azt szeretnéd, hogy valahová lecövekeljen, válaszd az Állj, azaz a Stop parancsot, ez legfőképp a visszaugró kapcsolóknál szükséges. Van még egy parancs a labda visszahozására, de ez csak akkor aktiválódik, ha először a boltosnál megveszed a gumilabdát. Sok értelmét nem láttam, hacsak azt nem, hogy Tricky játék közben megváltoztatja a színét. Tricky-t egyébként etetni kell a kék gombákkal – van egy ilyen jóllakottságmérő kijelző is a képernyőn –, amennyiben nagyon kimerült, nem hajlandó semmit csinálni. **(Kis dög. Martin)**

A BOLT ÉS A TÁRGYAK

A völgyben található és az összes világ térképe megvásárolható itt. Ezen kívül még néhány érdekes és hasznos cucc is található itt. A bolygón a fizetőeszköznek a szkarabeuszok számítanak. Ilyeneket a nagyobb kövek felemelése után tudsz begyűjteni. Érdemes akkor visszajönni ide, amikor már megvan az ötvenes vagy a százas pénztárcád. Egyetlenegy cucc kerül ennél többe, egy arany répa, amit majd egy mamutnak kell odaadnod a havas részen, a boltos ugyanis tőle lopta el, a galád ;). A varázslatok külön oszlopban kaptak helyet, és összesen hatfélét lehet begyűjteni, plusz az egyiket majd upgrede-elni is kell. A használati tárgyak egy másik oszlopban vannak. Nagyon jó megoldás, hogy ha egy helyen megvan már a használni való cuccunk, megjelenik a C gomb, (amíg nem addig át van húzva) biztosak lehetünk abban, hogy itt használni kell valamit. A Donkey Kong sorozat után ebben a játékban is nagy szerepet







kapnak a hordók! Ezekből többféle is akad. A sima hordó eldobása után robban. Az időzített egy adott idő után (ez a helyzettől függ), és végül van a lezárt hordó, amiket a bottal kell kinyitni és mindig valamilyen fontos cucc van benne tárolva. A kisebb fajta ládákból, amik felett szívek jelennek meg, ha közel mész hozzájuk, életerőtöltő tojásokat üthetsz ki. Bizonyos fákról is verhetünk le hasonló energiatöltő gyümölcsöket. A varázslatok által elhasznált manát a mindenfelé nyíló energianövények kikristályosodott részéből pótolhatjuk. A játék során rengeteg helyen találunk majd üzemanyagcellákat is. Minden aszteroida megközelítése ugyanis adott mennyiségű cellát emészt fel, ha nem rendelkezel vele, fel sem tudsz szállni. Szerencsére cellákat a boltban is lehet vásárolni. Fontos cucc még a Bafomdad is. Ez amolyan újraélesztő cucc, ha van nálunk, elhalálozás után is onnan folytathatjuk, ahol maghaltunk.

A Hold Hegységben szerezhetünk először Moon Seed-et, ezekből a magokból kúszónövényeket hajthatunk ki, amik mint létrák használatosak majd. Ha már a növényeknél tartunk, a Zeldához hasonlóan most is van egy Bombanövény, aminek a spóráját tarthatjuk magunknál. Elültetésük után azonnal kihajtanak, és belelőve már lehet is robbantani. Lehet kapni a boltban is, de még egyszerűbb, ha keresünk egy szabadon élőt, felrobbantjuk, és az így szétszóródott spórákat összeszedjük. Léptennyomon találunk majd ugrándozó gombákat is, ezekkel kell Tricky-t etetni.

Ha még nem mondtam volna, a játékban váltakoznak a napszakok, éjjel tehát minden élőlény pihenőre tér, igaz ez a gombákra is, ebben az állapotban pedig sokkal könnyebb becserkészni őket. Van egyfajta különleges örvénylő ajtó is a játékban. Ezekben az örvényekben mindig annyi lélek vergődik, ahány darab kell a kinyitásukhoz, ha tehát nem nyílnának, valakit (kiket) még meg kell ölnötök. Az utolsó item, amivel még érdemben foglalkoznék, azok a Cheat Token-ek. Néhány helyen ugyanis mágikus kutakat találhatunk, amik bizonyos pénzmag fejében egy-egy ilyen érmét adnak. Az érméket csalókódokra lehet beváltani a nagy Warpstone alatt található labirintus közepénél a nagy kútban. Ezeket a csalásokat aztán a játék elején a menükben lehet bekapcsolni. A kút másik varázslatos tulajdonsága, hogy ködös rébuszokban ugyan, de a jövővel kapcsolatos dolgokat mond.





AZ ÉRTÉKELÉS

Azt, hogy a Rare csak minőségi játékokat ad ki a keze alól az idáig is tudtuk, azon tehát már meg sem lepődtem, hogy milyen elképesztő grafikájú játék az SA, elég csak megnézni Fox bundájának és mimikájának a kidolgozottságát. Sok pálya, rengeteg változatosság, eszméletlen effektusok, fényhatások, bombasztikus vízmegjelenítés. Gyönyörű helyszínek, valósághűen mozgó dinoszauruszok. Ehhez képest a Sunshine elég kispályásnak tűnik, és valljuk be a SA sokkal hosszabb és tartalmasabb szórakozás is. Bár néha olyan érzésem volt, hogy az eredetileg N64-re tervezett pályákat mintha meghagyták volna, mert a helyszínek lehettek volna valamivel nagyobbak és bonyolultabbak is. Ami viszont a játék legnagyobb hibája (a sok felesleges mászkáláson kívül egyik helyszínről a másikra – igazán kitalálhattak volna valamilyen teleport rendszert) az, hogy bármilyen szép és jó is a progi nem más, mint egy Zelda klón. Játék közben állandóan az említett Zelda ugrik be az embernek, kezdve a sok ismerős tárgytól egészen az irányításig. Fox ugyanúgy elugrik a platformok szélétől, mint Link, a nyilat és a tűzön átlövést felváltotta a fáklyán átlövés a bottal, szintén van felrobbanó bombanövény stb. Őszintén megmondom: egy eredeti ötletet sem találtam a stuff-ban. Talán a Nintendo kifejezett kérése volt ez a hasonlóság, vagy csak a Rare nem akarta elpuffogtatni az új ötleteit egy olyan cégnek, akivel már tudták, hogy meg fog szakadni a kapcsolat. Mindenesetre ez a fajta „hiányzó-tárgy-megtalálása-után-folytatódik-a-történet" játékmenet már túl ismerős volt. Ami még ezzel kapcsolatban eszembe jutott, hogy a játék logikai ügyességi részei elég könnyűre sikerültek (egyszer nem akadtam el, vagy egyszer sem álltam neki gondolkodni egy feladaton), még egy gyenge játékos is könnyedén boldogul vele. Itt nincsenek a Zeldá-ból megismert dungeon templomok, amikkel akár napokat is el lehetett szórakozni, vagy a Donkey féle ügyességi részek, de ez lehet, hogy csak nekem fog feltűnni (bár ezt nem hinném). A hangokra most nem pazarolnék helyet, mivel annyira kidolgozott az egész, hogy még külön dínó nyelvjárás is helyett kapott, aminek a kulcsfordítását te is megtalálod a gépkönyvben. Elmondható tehát, hogy a Rare új játéka az eddigi legszebb GC-s játék, és szerintem bármit is nyilatkoznak a nagy N sajtószóvivői, az ehhez hasonló Rare játékok bizony nagyon is hiányozni fognak a Nintendo palettájáról.

Ugyanakkor azt sem hiszem, hogy pont a Rare félévente kiadott minőségű produktumai fogják kihúznák akár a Nintendo-t, vagy akár a Microsoftot a pöcéből. Ja, és így utólag teljesen végigjátszva a Mario Sunshine-t, az értékeléséből nyugodtan levonhattok egy jó másfél-két pontot, mert azt kicsit időhiányban túlértékeltem. Még egy megjegyzés: gondolom sokan láttátok a Dinoszauruszok Földjén című rajzfilmsorozatot, amiben jellegzetes nevet kapta a hüllők – ha nem láttátok pech. A leírásban én is hasonló módón elkereszteltem a törzseket, nem volt ugyanis kedvem minden második mondatban leírni mondjuk, hogy Brontoszaurusz.

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu



STARFOX ADVENTURES

NINTENDO/RARE

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
3 blokk

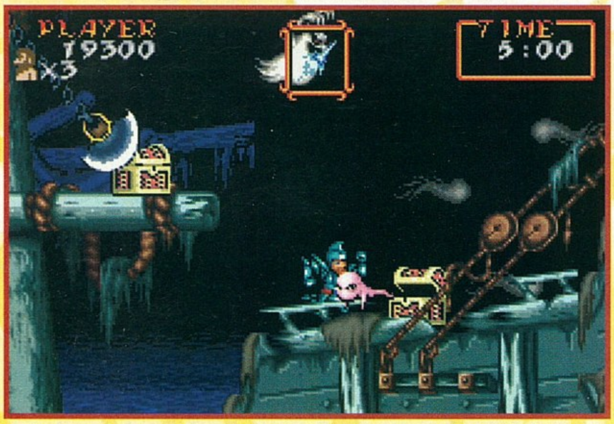
✔ gyönyörű
× csak egy Zelda klón, ötlet nélül

9 pont



A Capcom Ghosts'n Goblins sorozata 1985-ben indult útnak játéktermi játékként. Az akár két játékos által is nyomható, kissé a Sega oldalra haladós verekedős játékaira hajazó, ám azoknál szerintem fantáziadúsabb game hamar magával ragadta a játékosokat az egész világon, a gép annak idején az egyik legismertebb és legnépszerűbb játékká nőtte ki magát. Így természetesen nem kerülhette el azt, hogy rengeteg otthoni masinára, számítógépekre és konzolokra is portolják az anyagot, hogy mindenki a saját gépén is nyomulhasson vele. Én például legtöbbet a Commodore 64 verzióval játszottam, emlékszem Tim Follin zenéje igazán fülbemászó volt, de volt emellett NES, GBC, Spectrum, Amstrad CPC, PC, Amiga, Atari ST, mobiltelefon és egyéb verzió is :) A sikeres játékok természetesen mindig sorozattá növik ki magukat, így a Ghosts'n Goblins-t a hasonló című Ghouls'n Ghosts követte 1988-ban, ami aztán ismét rengeteg gépre lett portolva, Commodore 64-re, Master System-re, Megadrive-ra, Turbo CD-re, TurboGrafx 16-ra, Sharp X68000-re, Amigára, Atari ST-re és még sok egyébre. Megjelent a sorozatban néhány olyan játék is, ami inkább csak mellékágnak tekinthető, mert csak egy-két gépen volt elérhető, és nem ismerték akkora tömegek, ilyen volt a GameBoy-os Gargoyle's Quest, a folytatása, a GameBoy-ra és NES-re megjelent Gargoyle's Quest II, a lélegzetelállító grafikával pompázó SNES-es Demon's Crest, a csak Japánban elérhető WonderSwan-re megjelent Makaimura for WonderSwan, és a Sega Saturn-ra és PlayStation-re megjelent Arthur to Astaroth no Nazomakaimura: Incredible Toons, ami egy logikai játék ugyan, de a témája miatt mégiscsak a Ghosts'n Goblins sorozat része. A széria legújabb, és eddig egyetlen 3D-s részének pedig a PlayStation 2-es Maximo-t tekinthetjük.





A Super Nintendo-ra 1991-ben megjelent Super Ghouls'n Ghosts-ban mindenképp a fővonal egyik epizódját üdvözölhettük, hiszen még a fő karakter is az első játékokban megismert Sir Arthur nevű lovag volt, aki ismét felkerekedett, hogy megmentse kedvesét, Guinevere hercegnőt, akit szörnyek, szellemek, zombik, denevérek, vámpírok, démonok, goblinok és egyéb rémisztő teremtmények raboltak el, és hurcoltak a birodalmukba. (Megjegyzendő, hogy bár a nevekből Arthur király legendájára lehetne következtetni, a készítők hangsúlyozták, hogy ez az Arthur és Guinevere nem az Arthur legendából való, lovagunk csak egy egyszerű lovag.) 11 év késéssel most e játék GameBoy Advance verzióját kapjuk kézhez ismét. Bátor, hős lovagunkkal tehát, mint a korábbi játékokban, ebben is rendületlenül kell nyomulnunk és ugrálnunk előre egy Halloween témájú, ügyességi, arcade jellegű játék keretében, melyben a pályák 8 irányba scroll-oznak, igaz az esetek többségében csak oldalra kell haladnunk, és nincsenek nagyon elágazások sem, főleg lineárisak a pályák. Minden pálya végén egy nagy pályafőnökkel is meg kell küzdenünk, ahogy az ilyen anyagokban megszokhattuk, természetesen mindegyiknek megvan a maga gyenge pontja, ezt kell megtalálnunk és kihasználnunk. Menet közben begyűjthetünk és használhatunk különféle dobó- és lőfegyvereket is, ezek között a jobb shoulder gombbal tudunk váltani. A játék egy kis humorért sem megy a szomszédba, amikor legelőször megláttam annak idején az energiavesztési rendszert, kidőltem a röhögéstől, hősünk ugyanis két találatot képes csak elviselni, az első találatra elveszti a páncélját, és egy bokszeralsóban nyomul tovább, ha még egy sérülést szerez, csak akkor harap fűbe.

A GBA-s Super Ghouls'n Ghosts-ban négy nehézségi fokozat és két játékmód közül választhatunk, mielőtt nekivágunk a kalandnak. Az Original Mode-ot választva az eredeti SNES verzió játékmenetét kapjuk vissza, egymás után jönnek az onnan ismert pályák, az Arrange Mode-ban viszont minden szint teljesítése után több pálya közül választhatjuk meg, hogy merre haladunk tovább – már amennyiben rendelkezünk a megfelelő színű (arany vagy zöld) páncélzattal –, ez azt is jelenti, hogy itt sokkal több szint van, és mindegyik megismeréséhez többször végig kell nyomnunk a játékot, így növekedett a game élettartama. Az Original Mode egyébként 7 fő pályát és egy plusz főnökharc szintet tartalmaz, ezek a következők:

1. The Dead Place – Ez a pálya egy elátkozott temetőt és egy ősi kastély romjait magába rejtő erdőt tartalmaz, ezekben még viszonylag könnyű dolgunk lesz.

2. The Rotting Sea – Itt az egyszerűbb hajótemetőben kell harcolnunk a szellemek ellen, majd a Kétségbeesés Tengerén kell tutajok segítségével átvergődnünk.

3. Vermilion Horror – Ezen a szinten először a tüzes területeken kell áthaladnunk, majd az olvadó fém tornyait kell megmásznunk, hogy elérkezzünk a Fantomzónába, ahol a szörnyek a legsötétebb gonosztetteket gyakorolják.

4. The Ghoul's Stomach – Nem figyeltem nagyon a pályák sorrendjére, azt hiszem ez az a rész, ahol bizonyos pontokon a pálya 90 fokban elfordul, itt nehéz tájékozódni, könnyű viszont eltévedni, hehe.

5. The Deep Chill – Itt hó- és jégesőn át kell haladnunk, és jégszörnyek ellen harcolnunk a csontig hatoló fagyban, majd a jégfalakon kell átkelnünk, ami eddig még senki emberfiának nem sikerült.

6. The Castle of the Emperor – A gonosz császár kastélyába vezető út csapdákkal van tele, minden mozdulatunkra figyelnünk kell, hogy elkerüljük őket.

7. Hallway of Ghouls – Itt felfele kell haladnunk a gonosz császár trónterembe vezető úton, lineáris pálya sok ugrálással, ráadásul viszonylag könnyű az előzőekhez viszonyítva.

8. The Throne Room – A trónterembe csak akkor jutunk be, ha Guinevere hercegnő elejtett karkötőjét begyűjtöttük menet közben, ekkor csaphatunk csak össze a legfőbb gonosszal. Én így jártam, nem volt meg a karkötő, és a csajszi visszazavart az első pályára.

Végezetül pár tipp: Próbáljuk mindig begyűjteni az arany páncélzatot, az ugyanis nagyon sok extrát nyújt, több támadási módot is kivitelezhetünk a fegyvereinkkel, ha azt viseljük, továbbá varázsolhatunk is a legtöbb támadóeszköz segítségével, ha hosszan nyomjuk a lövés gombot. Az elején – amennyiben új számunkra a játék, vagy sok-sok éve nem játszottunk az elődökkel – ne ijedjünk meg a magas falaktól, a padló dinamikusan emelkedik és süllyed, néhány helyen ennek segítségével tudunk továbbmenni, plusz, ha felugrunk, a levegőből még egy ugrást kivitelezhetünk, így magasabbra vagy távolabbra ugorhatunk, erre mindenhol nagy szükség lesz.

Akik szerették az eredeti SNES verziót, vagy a játéksorozat korábbi tagjait bármilyen gépen, azok bizonyára nem fognak csalódni a GBA-s Ghouls'n Ghosts-ban sem. Engem személy szerint annyira nem ragadott magával ez a game, továbbá Martin mestertől is azt az edzői utasítást kaptam, hogy bíráljam keményebben a gámákat, ráadásul, bár nincs az anyaggal különösebben semmi baj, szerintem messze jobban és szebben meg lehetett volna csinálni ezen a platformon, ezért csak olyan közepesre értékelem. Ez persze nem jelenti azt, hogy rossz a játék, csak azt, hogy teljesen átlagos.

Credo

KÖZÉPKORI SZELLEMIRTÓSDI





SUPER GHOULS & GHOSTS

CAPCOM

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

✔ a régi sikerjáték újra itt van
✕ viszont semmit sem fejlődött

7 pont



NINTENDO
GAMECUBE™
Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
1107 Budapest,
Szállás u. 21
© 2002 Nintendo. TM and ® are trademarks of Nintendo
Te nem játszhatsz ezzel a játékkal! Ö játszik veled.
ETERNAL DARKNESS™
Sanity's Requiem
Life's a game





A SOFŐR ISMÉT TE VAGY!

A Reflections Driver című játéka igazán eredeti színfolt volt az autószimulátorok palettáján, hiszen itt nem versenyeznünk kellett, hanem különféle érdekes küldetéseket végrehajtanunk. Ráadásul az egész kalandos kerettörténetet is kapott, egy maffiába beépített rendőrt alakítottunk, aki a gengszterek sofőrjeként a bravúros vezetésével volt hivatott helyt állni a rossz oldalon, hogy közben belülről nyomozhasson a rosszfiúk gaztettei után. A játék roppant nagy népszerűségre tett szert, és ahogy az lenni szokott, elkezdtek szállingózni a folytatások is. Jött a Driver 2 és lassan beérik a harmadik rész is. Az anyagnak máig is kevés konkurense van, talán csak a Grand Theft Auto-t vehetjük annak (az Interstate sorozat már egy ideje kifulladt), ezek alkotják a rendhagyóbb, nem verseny alapú autós játékok pilléreit. Az utóbbi időben kiélesedett GBA-s 3D engine harcban is a legtöbb fejlesztő éppen autós játékmotorokkal kísérletezett az FPS-ek mellett, várható volt, hogy ezek a jól eltalált anyagok is előbb-utóbb kikötnek a kis gépen, és talán teljesen 3D-ben. Egy Driver játék futott be elsőnek, a Driver 2 Advance, de mérget vehetünk rá, hogy a GTA sorozat is fel fog még tűnni a gyűszűnyi LCD képernyőnkön a közeljövőben.

A game tehát teljesen 3D-ben pompázik, a padló mode 7 effekttel van textúrázva, a házak hagyományosan, az emberek és autók letároltak ugyan, viszont rengeteg van belőlük és teljesen korrekt mesterséges intelligencia irányítja őket a nagy számuk ellenére is. Módunkban áll gyalogosan is közlekedni és autókat elkötni, már amennyiben nem szorít minket egy küldetés időlimitje, vagy hasonló. Természetesen vannak egyéb tereptárgyak is, ellökhető bóják, kerti asztalok és egyebek, az embereket azonban sajnos továbbra sem üthetjük el, ahogy a Driver-eknél már megszokhattuk, akármilyen sebességgel akarjuk őket meglepetésszerűen kilapítani, akkor is képesek elugrani előlünk. Tehát a játékban tényleg gyakorlatilag minden benne van, ami a nagy testvéreiben, a nagy kiterjedésű térkép is, talán így hirtelen csak a közlekedési lámpákat hiányoltam belőle. A történet alapú főjáték mellett ez a verzió is rengeteg egyéb játékmódot kínál fel nekünk, van akár 4 játékos által is igénybe vehető multiplayer mód, van teljesen nyitott furikázási lehetőség (csak ezzel is el lehet szórakozni órákat, mindig felhúzhatjuk a zsarukat, és menekülhetünk előlük, időnként pedig autót válthatunk), továbbá van még 5 különféle aljáték, ahol üldöznünk vagy menekülnünk kell, esetleg meghatározott pontokat időre elérnünk. A játékra igaz az, ami arra a bizonyos csokira, kissé ronda (és a valószínűleg magyar származású zenész szerzeményei is gyengék), de a játékmenet roppant finom, szórakoztató, hosszantartó és addiktív, a Driver 2 Advance egy nagy buli.

Credo



DRIVER 2 ADVANCE

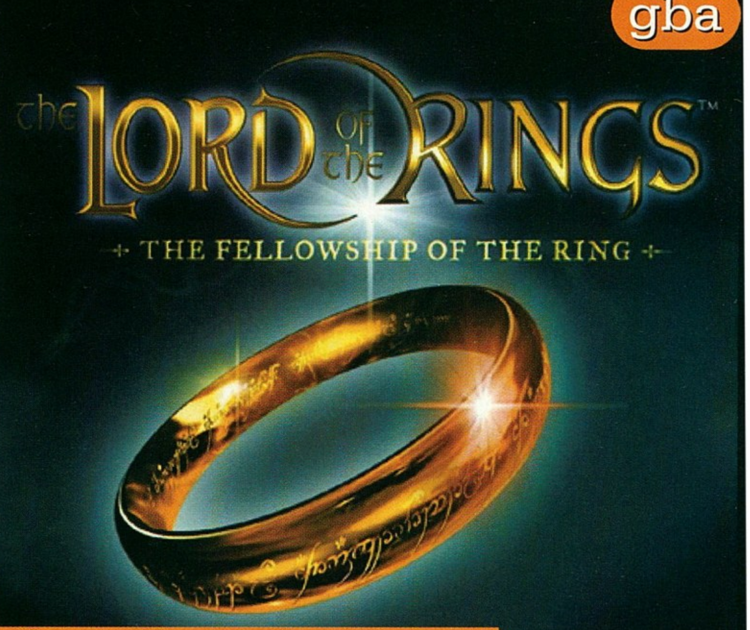
INFOGRAMES

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
mentés kártyára

✔ sok játékmód, király gémpléj
× az egyik küldetés megfogott, ezért egy 5-ös érték 4-re csúszott

8.5 pont





EGY GYŰRŰ MIND FÖLÖTT!

J.R.R. Tolkien mesterműve, a Gyűrűk Ura az egyik legnagyobb terjedelmű és legfantasztikusabb tündérmese, amit valaha is írtak, ennek következtében minden idők egyik legolvasottabb könyvévé is vált, kikiáltották a múlt század legjobb regényének, és milliókat ejtett rabul varázslatos világa. Sok évtized telt el addig, amíg a filmes technológia megérett a könyv mozi-adaptációjára, amire ugye már nagy szükség volt, hiszen a most felcseperedő generációk már szinte gáznak tartják a könyvmolykodást, őket – tisztelet a kivételnek – már csak szupermozikkal lehet rávenni a könyvek bújására. A megfilmesítést Peter Jackson vállalta be, aki az első résszel igazán nagy mozit alkotott, amiről csak a legnagyobb dicsérettel tud nyilatkozni mindenki, a film segítségével pedig mind a sztori, mind a regény is ismét meghódította a világot, újfent aktuálissá vált.

Ezt pedig természetesen, aki teheti, kihasználja, az ékszerészek Egy Gyűrűket dobtak piacra, a játékkártyákat gyártó nyomdák a történet hőseivel díszített gyűjtögetős kártyákat, a játékfejlesztők pedig természetesen Gyűrűk Ura játékok fejlesztésére adták fejüket. A jelenség nem volt olyan jól szervezve, mint például a Harry Potter film esetében, a Gyűrűk Ura játék nem készült el a film bemutatójára, sőt lehet, hogy csak utána kezdődött a fejlesztés.

Volt kollégáim, a Pocket Studios által fejlesztett játék nálam nem igazán jött be. Alapvetően ez egy RPG, az 1993-as Lord of the Rings játékhoz hasonlóan, de elég gyatrán és véleményem szerint rém unalmasan, vontatottan kivitelezve. Én például cirka egy órát kóvályogtam a Megyében, de eddig még nem sikerült elhagynom azt. Harcba is eddig csak kétszer keveredtem, és csak pár apró küldetést bíztak rám, például "vidd el ezt a levelet ennek", "vidd vissza a válaszlevelemet", "készítek neked egy sétapálcát, ha szállítod a megfelelő faanyagot", "csak akkor engedlek át, ha szerzel nekem pipafüvet", és hasonlók. A gémpléj tehát igazán unalmas és monoton, ezt megfejeli a rengeteg bug is, a falak közelében a figuránk furcsán mozog, nagyon nehéz a tárgyak és emberek mellé beállni, ráadásul már sikerült a képernyőről is kimennem, aztán alig találtam vissza. Az izometrikus grafika is erősen elnagyolt, és nagyon repetitív, szinte minden hobbitlakás ugyanolyan. Talán még a zene jött be legjobban, jó középkori, játékhoz illő hangulatú, ám az is túl sokat ismétlődik, és hamar unalmassá válik. Összességében tehát én az átlag RPG-knél is lényegesen gyengébbnek találom ezt a GBA anyagot, amiből ráadásul mind a film, mind a regény hangulata hiányzik, így szerintem még a legelvakultabb Gyűrűk Ura rajongóknak sem jönne be, persze akadhat olyan, akinek mégis.

Credo



THE LORD OF THE RINGS – FELLOWSHIP OF THE RING

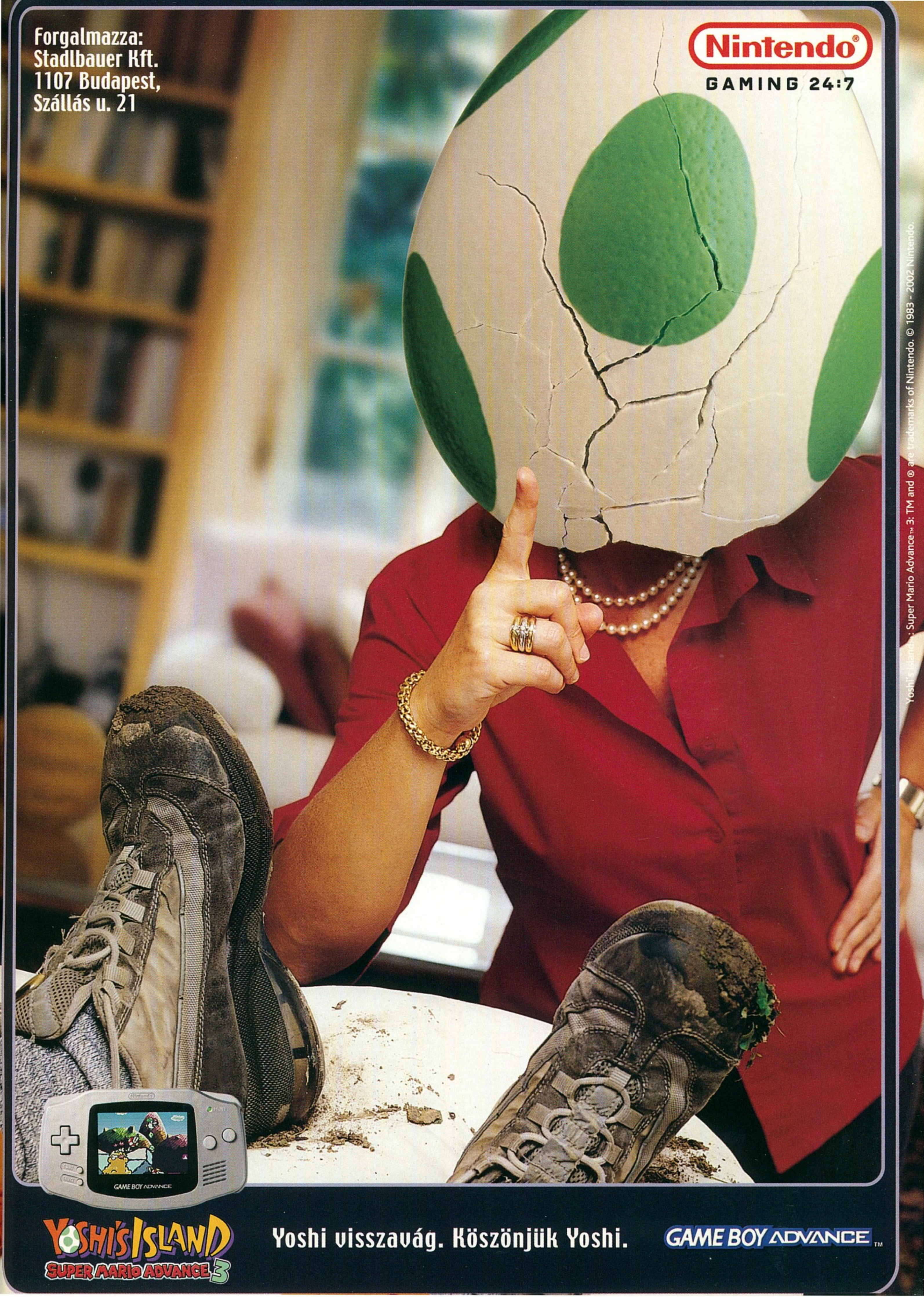
VIVENDI UNIVERSAL GAMES INC.

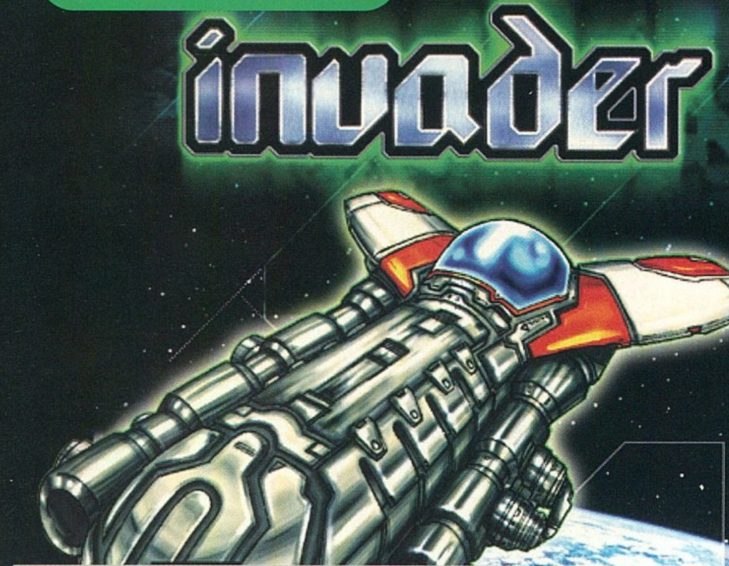
grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
nemtés kártyára

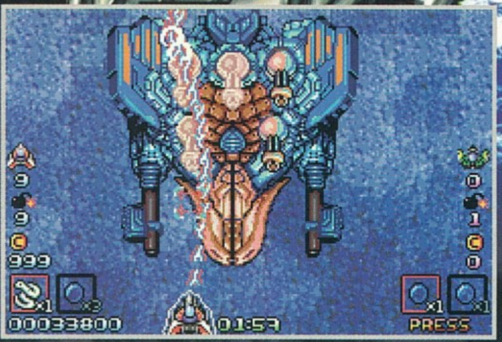
✔ pozitívuma az nincs neki
× nem adja vissza a könyv és a film hangulatát, dögunalmas

3 pont


Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
1107 Budapest,
Szállás u. 21
Nintendo®
GAMING 24:7
GAME BOY ADVANCE
YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO ADVANCE 3
Yoshi visszavág. Köszönjük Yoshi.
GAME BOY ADVANCE TM
Yoshi's Island: Super Mario Advance™ 3: TM and ® are trademarks of Nintendo. © 1983 - 2002 Nintendo.



ALL YOUR BASE ARE BELONG TO US



Invader, ez a primitív cím természetesen csak egy régi vágású, úgymond oldskool lövöldözős játékot takarhat, és takar is. Az anyagot a holland Formula és Lost Boys Games (nem összekeverendő a The Lost Boys demócsapattal, akik a legendás Atari és Amiga cég, a Thalion egyik alappillére voltak, ezt a Lost Boys Games-t egy PC-s demós legenda, Arjan Brussee alapította, aki a játékiparban a Jazz Jackrabbit-tel vált híressé) fejlesztette és sokáig Kaisertal néven volt emlegetve, csak az utolsó pillanatban változott meg a neve. (A Kaisertal egyébként a játékban az anyahajónk neve, amivel végig rádiókapcsolatban állunk, nyilván a név túl kiejthetetlen volt az angolajkúak számára, továbbá nem asszociált róla senki semmire, nem úgy, mint az Invaderről.)

A game a klasszikus lövöldözős stíluson belül is a felfele scrollozó, 1942 klón vonalat képviseli, ami a GBA képernyő dimenziói miatt (nagyon széles és nem túlságosan magas, tehát olyan, mint a mozivászon) nem annyira nyerő szerintem, mint az oldalscroll, viszonylag keveset látunk előre, de azért a játék bebizonyította, hogy ez nem ront a játszhatóságon. Rengeteg apró dolog teszi színessé az anyagot, például választhatunk több nehézségi fokozat közül, beállíthatunk egyéb dolgokat is (végtelen kreditet például), és több különféle extra játékmód közül is választhatunk, ilyen a főnökharc mód, a túlélő mód és a két játékosos mód (ha minden igaz az egy játékosos módba is bármikor beszállhat egy haverunk, bár ezt link kábel híján nem próbáltam ki). Harc közben bármikor előhívhatjuk a boltot is, ahol mindenféle dolgokat vásárolhatunk a levadászott ellenfelek által elhullajtott krediteken. Egyszerre két fő fegyver lehet nálunk a bomba mellett, ezek között bármikor válthatunk és ezek is három fokozatban fejleszthetőek. Nagyon feldobja a játékot az is, hogy bár a történet nem komplex, azért végig ott van a háttérben, gyakran rádióznak nekünk harc közben egy bájos főhadnagyról, továbbá a pályafőnökök is gyakran tudtunkra adják szörnyű angolsággal, hogy nekünk most aztán reszeltek.

A játék nehézsége is elég korrektre van belőve, nem ész nélkül szórták a készítők a 8 pályán fokozatosan erősödő ellenfeleket, mint sok esetben, hanem ki lehet őket taktikázni, és nagy segítség a már említett örök kredit lehetőség is (kredit használatkor sem kell a pálya elejéről újra kezdenünk). A zene és a gémpléj tehát kiváló, a kisebb ellenfelek grafikája is nagyon ott van a placcon, talán egyedül a háttérgrafikát és a főnökök megjelenítését találtam kissé túl egyszerűnek, így a vizuális dolgokra csak 3.5-ös osztályzatot adtam volna, de végül mégis megkapták a 4-est. Az Invader nem fogja beírni magát a shoot'em történelembe úgy, mint a Katakis, R-Type, Project-X és még néhány felejthetetlen anyag, a GBA-ból is még sokkal többet ki lehetne hozni a témán belül, mindenesetre azért teljesen rendben van, és szerintem pillanatnyilag ez a legjobb ilyen jellegű anyag a platformom, tehát király egy játék.

Credo



INVADER

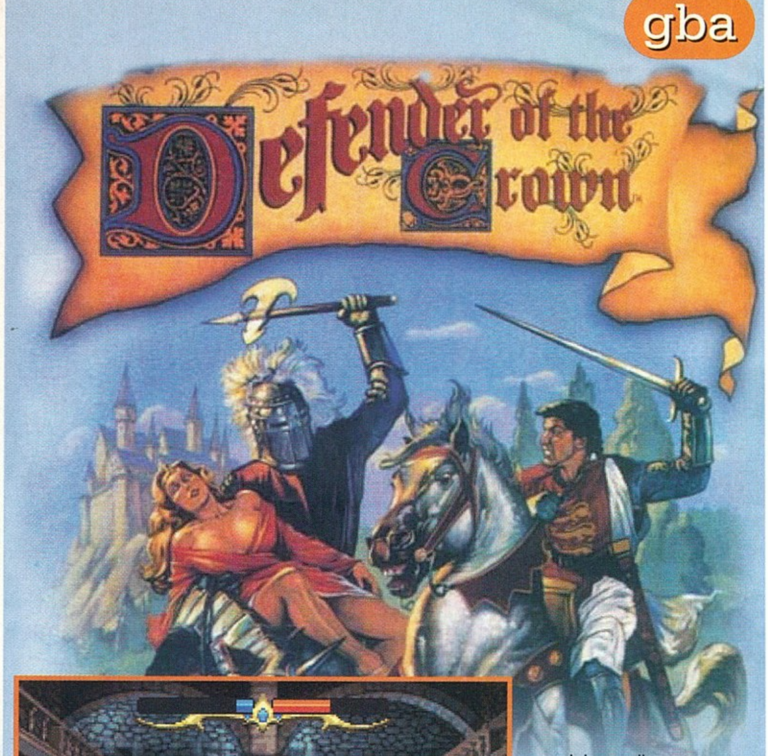
XICAT INTERACTIVE

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 játékos
mentés kártyára

✔ a legjobb gba-s shoot'em eddig
✗ viszonylag egyszerű háttérgrafika

8 pont





MI A PÁLYA ROBIN?

Az egykoron fényesen ragyogó cég, a Cinemaware hosszas téli álom után tért vissza a közelmúltban azzal a tervvel, hogy újragyúrtja és újra kiadja a régen hatalmas sikernek örvendő játékait az aktuális platformokon, így természetesen PC-n és GBA-n is. Nem meglepő, hogy mostanra a cég eléggé ellustult, és már csak a licencet és a szellemi tőkét adta, a fejlesztést és kiadást valójában másokra bízta. A sorozatot a The Three Stooges nyitotta PC-n és GBA-n egyaránt, és a handheld verzió annyira szörnyű lett, hogy majdnem kiadtam az ebédemet, amikor megláttam. Pont az ilyen összecsapott játékokra szoktam mondani, hogy egyéjszakás munka, mert hát egy éjszaka alatt túlzás nélkül, simán össze lehet dobni, legalábbis a programozási részét. A PC verzió Liquid tesztje szerint nem sikerült sokkal jobbra, a DotC PC-s újrakiadása viszont elég kellemes lett, azt én teszteltem szeptemberben.

A fentiek után a következő remake lett a jelen cikk tárgyát képező GBA-s DotC, amit a Crawfish Interactive készített, és ami korrekt újraírása és feljavítása a legendás, 1986-os játéknak. Tehát a dologgal nem is lenne baj, a játék nagyon ízléses grafikailag és abszolút csúcs zeneileg, a gémpléj is ugyanúgy szórakoztató, mint régen. Aki nem tudná, ez egy miniatűr térképen játszódó körökre osztott stratégiai játék, amit igazán a vizuális és audió prezentáció, a komplett történeti keret, a sok véletlenszerű esemény és a néhány egyszerű arcade játékbetét (rablás, menyecskeszöktetés, várostrom és lovagi torna) tesz színessé, igazán bulissá. Ezek miatt bizonyára elsőre mindenki úgy emlékszik vissza a játékra, mint akkoriban az egyik legnagyobb királyságra. Egy probléma azonban volt vele régen és ez máig is megmaradt: nem időtálló. Ha egyszer leülünk játszani a játékkal – már amennyiben nem bénázunk, és nem vernek le az ellenséges csapatok pár perc alatt – kábé 15-30 perc alatt lenyomjuk az anyagot, és ezzel vége, kiváló játék volt, amíg tartott, de ennyi volt srácok. Ez után ki is merült az anyag, nem sok dolgot tehetünk vele, még multiplayer lehetőség sem került bele (a remake-ekbe sem, pedig simán belefért volna, azonban a GBA verzióban nagyon örültem, hogy van legalább automatikus állásmentés, ami sem a PC-s verzióban nem volt, sem a régiekben). A GBA remake ugyan tartalmaz három nehézségi fokozatot, így ha a lenyomjuk az easy-t, próbálkozhatunk tovább a keményebb mesterséges intelligenciák ellen, de ez is összesen három végigjátszást jelent, legfeljebb 1-2 óra játékidőt, ami miatt – akármilyen szórakoztató is a játék, és kiváló a kivitelezése – szerintem nem érdemes kipengetni a nagy lóvét, amibe kerül. A DotC-al minden rendben van tehát, briliáns anyag, csak az a fránya szavatosság ne lenne olyan nyúlfarknyi.

Credo



DEFENDER OF THE CROWN

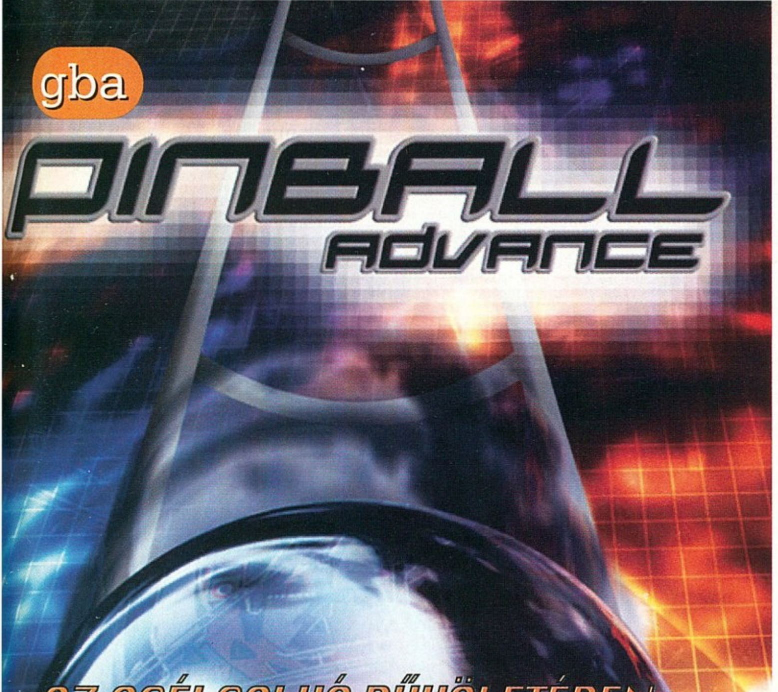
METRO 3D INC.

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 játékos
mentés kártyára

✔ szép, jó, jól szól és tud menteni is
✗ nagyon rövidtávú szórakozást nyújt

7.5 pont



PINBALL ADVANCE



AZ ACÉLGOLYÓ BŰVÖLETÉBEN



Imádom flipperkarokkal bűvölni az acélgolyót, mind a valóságban, mind virtuálisan, így amikor csak tehetem, lecsapok minden pinball szimulátorra. GBA-ra már jó néhány ilyen jellegű játék megjelent különféle megközelítésekkel, sőt a közeljövőben sem fog elapadni a GBA-s flipperek árja, még mi is elkezdtünk fejleszteni egyet egy haverral, de a túl nagy konkurencia miatt inkább abbahagytuk az így bizonyára eladhatatlan dolgot. Eddig, ha jól számolom, négy játék képviseli ezt a stílust a gépen: a Sonic Spinball-t tartalmazó Sega Smash Pack, a Pinball of the Dead című Sega szörnyűség, az eléggé korrekt Muppet Pinball Mayhem és a Pinball Challenge Deluxe, ami eddig az abszolút csúcs, a szeptemberi számunkban teszteltük is. A közeljövőben várható még a Paragon 5-ös haverjaim által fejlesztett Hardcore Pinball, és a korábban Palladium, most Progressive Pinball – The Vikings névre hallgató, a többinél sokkal technikásabb Progressive Media fejlesztés is.

GBA-n a nem túl fantáziadús cím alatt futó Pinball Advance lett az ötödik flipperjáték, amit a Rebellion konyhájában főztek ki. Ez három asztalt tartalmaz, ebből kettő, a Tarantula és a Jail Break biztosan nem saját fejlesztés, valószínűleg az egykori (ma már halott) 21st Century jogutódjától licencelték őket, ezek korábban a Spidersoft által fejlesztett Pinball Mania asztalkészletét gyarapították. A harmadik asztal a Dare Devil, ez után hiába nyomoztam az emlékezetemben és a web-en, nem sikerült kiderítenem, hogy melyik játékban szerepelt korábban, de azt hiszem, láttam már ezt az asztalt is ezelőtt.

A játék az újabb divat szerint cirka 35 fokba bedöntve jeleníti meg az előre renderelt asztalokat, ezzel némi 3D látványt kölcsönöz nekik, de ennek az az ára, hogy hátul minden apró és kusza, nehéz kivenni a lényeget ott, ahol igazán összesűrűsödnek a rámpák és target-ek. Ezt kicsit ellensúlyozza az, hogy az asztal a képernyőnél nagyobb, és kicsit scrolloz minden irányba. A grafika is elég fakó, kevés palettára lett konvertálva és a zene is viszonylag gyenge, a fizika viszont teljesen rendben van, hibátlanul működik. Érdekes újítás – legalábbis ezen a platformon –, hogy a golyó megpróbálja tükrözni az asztalt, ez azonban roppant bénán lett technikailag kivitelezve, a tér kábé 8x8 zónára van osztva, és minden zónában végig ugyanaz tükröződik fixen a golyó alsó részén. Az asztalok tervezése sem jött be igazán, ahogy már eredetileg sem, a 21st asztalai közül azokat imádtam, amiket a svéd cégek, a Digital Illusions és az UDS fejlesztettek, a Spidersoft kreációit soha nem szívleltem igazán, nem voltak jól átgondoltak és a gyenge grafika még inkább kiábrándította az egyszeri játékost. Az anyag összességében nem rossz, talán a második legjobb flipper szimulátor a gépen, de ennek ellenére mérföldekkel van lemaradva a jelenlegi királytól, a Pinball Challenge Deluxe-tól, így továbbra is azt ajánlom a stílus szerelmeseinek.



Credo

PINBALL ADVANCE

ZOO DIGITAL GROUP

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

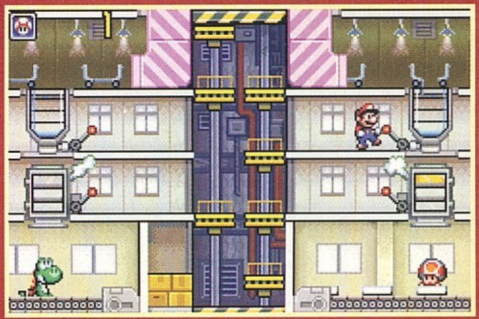
✔ egész tűrhető flipper szimó
✕ de a pinball challenge deluxe ezerszer jobb

6 pont



Felejtsük el a másodpercenként 250 ezer poligont százszor megmozgató aktuális 3D játékokat, ugorjunk vissza az időben röpke 20-22 évet a pittyegős LCD játékok korába, amikor még képesek voltunk elütni 5-6 órát az olyan primitív reflexjátékokkal is, amiknek képernyőjén összesen 15-20 egyszínű sziluett villogott csak. Szép és békebeli idők voltak azok, legalábbis ami a játékokat illeti (a politikát most tegyük takarékra), akkoriban még minden játék rém egyszerű volt konzolokon, számítógépeken és az árkádokban, mi mégis faltuk őket és meg voltunk velük elégedve. Azokban az időkben indultak világhódító útjukra az első LCD-s handheld játékok, a GBA legrégebbi ősei, amik természetesen mai szemmel rondák és vér gagyik voltak, és természetesen csak egy-egy fix játékot tartalmaztak, mégis lekötöttek minket (érdekesség, hogy ezt a világon akkor még a Tamagotchinál is brutálisabban végigsöpört őrületet is épp a Nintendo indította útjára). Azoknak készült ez a nosztalgiajáték, akik szívesen játszottak az LCD játékokkal anno, meleg szívvel gondolnak vissza rájuk, és át szeretnék élni újra azokat az időket.

PITTY, PLÖM, POING ÉS BÍÍÍÍÍP



Nem ez az első kvarcjáték remake gyűjtemény, szürke GB-re és GBC-re is megjelent több, de ez eddig a legjobb, hiszen a legerősebb platformra készült, továbbá ez tartalmazza a legtöbb játékot, szám szerint hatot. Minden játéknak van egy klasszikus és egy modern verziója, az előbbi a lehető legautentikusabban adja vissza az eredeti játékot (még a ki nem gyűjtött "sprite-ok" is látszanak, és a hang is olyan, mint régen), az utóbbi pedig a gépet jól kihasználva, jól animált grafikával mutatja be, hogy teljesen ugyanazt a játékmenetet hogyan lehet megvalósítani a modern technikai lehetőségekkel. A legtöbb játékból van könnyű és nehéz fokozat is, ezért akár úgy is vehetjük, hogy summa 24 játékot kapunk egy áráért, az egyetlen kivétel a Donkey Kong 3, ahol a nehéz fokozat helyett multiplayer mód van. A pakk egyébként a következő játékokat tartalmazza: Fire, Boxing, Rain Shower, Mario's Cement Factory, Donkey Kong Jr. és Donkey Kong 3.

Nehéz értékelni az anyagot, hiszen nagyon sokat kapunk a pénzünkért, gyakorlatilag 24 minijátékot, és ahogy azt a Nintendótól megszokhattuk, minden nagyon aprólékosan, színesen, szórakoztatóan van megoldva, rengeteg jól animált Nintendo karakter tesz-vesz például a menükben is. Ugyanakkor, bár az egyik legnagyobb retro fanatikus vagyok (a fiókomban is van egy tucat LCD játék), túlságosan hozzászoktam már a modern játékokhoz és engem – legalábbis a bennem lakozó szubjektív kisördögöt – nem bírt ma már annyira lekötni ez a monoton játékmenet. Emiatt kissé lejjebb húztam az értékeket, de ez csak az én magánvéleményem, bizonyára akadnak nagyon sokan, akik szintén szerették az ilyesmit anno, de velem ellentétben most is ugyanúgy tudják értékelni a dolgot.

Credo

GAME & WATCH GALLERY ADVANCE

NINTENDO

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
mentés kártyára

✔ remek múltidéző
✕ mai szemmel nekem már túl monoton és unalmas

7 pont

Csevegő

Juhúúúú! November van, hullanak a levelek, a macskák is bizonyára (mint tavaly), de ezt már nem tudom leellenőrizni, mert elköltöztünk a „tizenháromból" a "négybe", itt meg kevés a fa, annál több viszont a tuskó... ;-) Folytatódik az előző hónapban elkezdett email-özön, lehetőleg még jobban kurtítva – kivéve az első „Hónap levelét", mert azt kár lett volna megvágni... Még az illusztrációt se nagyon erőltettem, hogy több levél beférjen (valami azé' van... :) Martin

A HÓNAP LEVELE

Üdv mindenkinek! Talán ezt már el is küldöm. A többi próbálkozás általában a virtuális iratmegsemmisítőmben végezte. Azok csak tesztverziók voltak, a béta-kóstolgatás viszont véget ért. Most a kommunikációs csatornákat berobbantva a levelezési rovat előre (vagy hátra – nézőpont kérdése) haladását szorgalmaznám. Grafomániai terrorizmusom után vagy én akasztom fel magam (mert megírtam), vagy ti (mert elolvastátok).

(Így lapzárta környékén az utóbbi mindenképpen. Martin)

Akár rá is könyökölhetünk a Start gombra. Kicsit tán kegyetlen leszek, de kit érdekel? Én mindig a tradíciók megtartása mellett tettem le a voksom. Én voltam az, aki mindig azt mondta, hogy minél több hangulati elem marad az újságban, annál inkább fogja az a régi 576-os érzést hozni.

Nem azt akarom, hogy maradjatok ugyanolyanok, mert a fejlődés elkerülhetetlen. De! Itt és most szeretnék szólni, hogy ideje lenne beszüntetni a Csevegőt. Most jön a „halálhörgés, siralom", csőbombák, sírás és fogaknak csikorgatása, miszerint ilyet merek szólni, de megint csak de! Nem éri meg, hogy elolvassa az ember. (De ez az ember mindig bízik, mert ez tartja életben –elolvastam.) Nem akarom bántani, de itt van például ennek a dead-code srácnak a levele – én csak azon lepődtem meg, hogy bekerült a Csevegőbe, még ha sokszori próbálkozás után is! Ennyi elég hozzá? Vagy már untátok?

(Is-is. Martin :)

Nem tudom. Martin, te régebben azt mondtad, hogy ezek a levelek jönnek, nem tudtok mit csinálni. De csak ezért érdemes egy rovatot életben tartani, hogy mindenki kiélhesse magát rajta?

Tudom, vox populi vox dei, de azért, hogy megírják, hogy milyen gépük van, meg hogy teoretikus hozzászólásokat kelljen olvasni a konzol-háború végkimeneteléről – hát ez már kezd hajkihullasztóan fárasztó lenni!

(Most vettem egy jó hajnövesztőt. Gondolhattam volna, hogy ezé' hullik... Martin)

Mit várnék? Ez egy fórum. Mindenki mondja el a véleményét. NEM nyálverést, játéklistát, konzol-kereskedelmi elméleteket kéne futtatni, emberek! Pláne nem, hogy a tesztelőket marják! Én sem fogok csontig benyalni, de ha egyszer szólni kell, hát akkor már hadd mondjam meg a véleményemet! Bocs, de ha vannak érveim, akkor nyilván nektek is vannak – ha én értettem félre valamit, akkor elfogadom az elutasító választ. Nem üres duma kell. Kommunikáció, tartalom, hozzászólások – de nem olyan szinten, ahogy ezt teszik egyesek. Böjtös Gabi feldobott egy kérdést a januári számban a Tarzan cikkben – egyetlen hozzászólás nem érkezett! Mégpedig: számítanak-e még valamit az igazi értékek, vagy mindent csak a pénz mozgat? Itt vagyok, Gábor. Jól láttad, tényleg, tucatzene, tucatcsajok, tucatfilmek. Sajnos, ez egy olyan dolog, amin mi ketten (mert úgy vettem észre, hogy más vélemény nem érkezett) nem tudunk változtatni. Annak mondjuk, örültem, hogy ez mást is foglalkoztat rajtam kívül. Mások hatalmas ívben köpnek a dolgokra, de az, akinek van esze, és tud önálló véleményt alkotni, az úgy kiröhögi őket, hogy a hanghullámok felborítják és elsodorják őket a PS2-jükkel egyetemben. (Hajjaj, azt hiszem, páncélököllel fognak belőni az ablakomon a Sony-fanok, de talán megértik, hogy nem őket hányom le, hanem azokat, akik ballisztikus ívben lesz*rják a mások véleményét, ami esetleg eltérhet az övékétől: miszerint ők a legjobbak, más ne is próbálkozzon.) Ha ezzel tisztában lennének, akkor is túlságosan szégyellnék magukat, hogy beismerjék, nem nekik van igazuk, de a látszatért mindent! Ezek sosem fogják megérteni az olyan könyveket, mint az 1984, a Zabhegyező, vagy éppen a Bajnokok Reggelije, és csokis popcornnal teletömött pofával gúnyosan röhögnek a moziban az isteni „Amerikai Szépség"-en. (Ahová véletlenül ültek be, természetesen.) Skizofrén énem úgy nyilatkozott: „Melózunk, hogy legyen pénzünk a sok felesleges cuccra!" Tudjátok, mit? Legyen! De, ha elvesszük azt, ami materiális, és megmarad mindaz, aminek nincs anyagi vonzata, egy 127-es betűnagyságú nulla marad, és pontosan ez lesz az, amit ezek érnek! Akinek nem inge, ugyebár, tudjátok. Hogy miként passzol ez a Csevegőhöz? Úgy, feleim, hogy a tartalom 50 százaléka ezt tükrözi, a maradék 50 pedig Martintól származik. Szóval, én ezt várnám. Az egyéni véleményeket, tiszta hangokat, nem pedig PS2-től és Xbox gyűlölettől fröcsögő leveleket. Az információért kiáltó hangokat még megérteném, ezeknek van helye a lapban. De ha csak ez érdekli őket, akkor az elég szomorú. Ezért nem érdemes életben tartani egy valamikor hatalmas tisztelettel övezett rovatot – mert ha már csak árnyéka önmagának, akkor tovább futtatni olyan dolog lenne, mint kiadni egy egykor jó játéknak további ötvenezer folytatást – láthattunk rá elég példát. Ezek azok, amik olyan pontszámokat érdemelnek, amiket még az ellenőrzőben látva is irdatlan makarenkói pofonokkal toleráinak a kedves szülők, nemhogy egy 10-es skálán, szóval, talán megértitek, miről pofázok. Abba kéne hagyni az egymást eltaposást, az idiotizmust, a szangvinikus lelkendezést és odacsapni egy durva **(Javítottam! Martin ;)** nagyot az asztalra – már elnézést a kifejezésért, de ez az, ami szerintem kellene ide, nem pedig a feszélyezett rizsázás és a véres kézzel egymásra mutogatás. Tessék, ennyi lett belőle, hogy kinyitottam a számat Viszont, kérlek, tegyétek be a Csevegőbe, mert talán valaki lát benne értelmet a Gáboron kívül is, és ha valakinek okulására szolgált, akkor talán láthatom, hogy nem hiába való volt ez az egész. Másrészt, talán nem nagyképűség, ha azt merem állítani, hogy ez legalább szólt is valamiről, bár tudom, hogy ez manapság már nem divat. Hogy nem a saját nyálamat akartam verni vele, azt azzal is bizonyíthatom, hogy hanyagolom az aláírást – elvégre Martin igazi nevét még a mai napig nem tudom, de nem is baj. Maradjunk hát inkognitóban, és ahogy a jó öreg J. D. Salinger mondaná: „Legyünk hát egymással kedvesek, és udvariasak, Zooey, öregem, mint két sánta, ha találkozik." Tyler Durden (hc.one@freemail.hu)

(Jóvan'. Egyik korábbi nevemet bitorlod, nem baj, már úgyis Gandalf vagyok, de lehet, hogy már az sem. Hívjatok inkább Ron Jeremy-nek – már ha egyáltalán tudjátok, kicsoda is ő...;) A fenti levél megszívlelendő! Nem véletlen lett a Hónap levele, már csak azért is megérdemel némi ajándékot, mert sokat dolgoztál vele én meg keveset, mert nem kellett agyonjavítani! Küldd el a címed egy levlapon, "Tyler Durden" jeligével. Géptípusod? Martin)

Kedves Konzol team! Először is engedjétek meg, hogy mindegyikteket üdvözöljem, nem kihagyandón azokat, akik nem állandó „reflektorfényben úszó szereplői" (a tesztelők), de azokat is, akiknek nagy szerepe van abban, hogy lapotok havonta ilyen színvonalas minőségben az olvasó elé kerül, tehát szerintem hatalmas ÜDVÖZLET JÁR Titz Renátának és annak a pár embernek, akik a háttérben dolgoznak az újságon.

(Nincs senki a háttérben. Illetve ott is én vagyok. Martin)

Bevallom, hogy az 576 Konzolt csak most fogom (már megvan az áprilisi szám + egy-két múltévi szám) majd rendszeresen vásárolni, mivel eddig egy PMS2 című cseh nyelvű magazint vásároltunk fiammal egyetemben. Ebből kiderül az is, hogy nem mai „gyerek" vagyok már. Közel a negyedik X felé még mindig élvezem a játékot. Amúgy nagyon tartalmasnak találom, főleg, hogy van összehasonlítási alapom (az említett PSM2 magazin) és merem állítani, hogy formailag, tartalmilag egyaránt felveszi a versenyt bármelyik lappal ebben a kategóriában. De lenne egy kritikus megjegyzésem is. Mégpedig az 50. számmal kapcsolatban. A címlap alján van egy felirat. Nos sajnos az ígért kis könyvecske „szőröstül-bőröstül" hiányzott az újságból. Nem akarom az elárusítót meggyanúsítani (lehet, hogy már a postán elmarták), de nem lehetett volna ezt a jubileumi számot fóliába csomagolni? Joe Vincze, Rév-Komárom, SK

(Bocs. Biztos kiesett a DVD Extra. Nem hiszem, hogy kicsórták belőle. Van még egy pár darab raktáron, ha írsz egy levlapot, hogy hiányzik, és igényled, szívesen küldünk néhányat! Még egy PS2 demo DVD-t is mellékelek! Jeligéd "DVD Extra" legyen! Martin)

Kedves 576! Örülnék, ha bekerülnék a csevibe, mert fontos, közérdekű dolgokról kell szólnom.

Egész pontosan Veres Miki Tekken 4 cikkéről van szó. Már a régebbi Tekken Tag cikkben (asszem GvM volt) is voltak hibák, amik félrevezethetik a kevésbé tájékozottakat! Jönnek a hibák, amik Miki (ilyen fontos témában megengedhetetlen) nem kellő tájékozottságáról, és hozzánemértéséről tanúskodnak!

1: A történet. Az a zsenialitás, amit még a Square is megirigyelne és pont ez az, ami az !összes! játék fölé emeli a Tekkeneket. Tehát: Az a Devil G az a Devil Gene akart lenni nem? És nem Devillel akarja magát Heihachi egyesíteni! Az Ogre, és saját génjeit akarja összekeverni, és ehhez kell neki a Devil Gene. Csak így lehet 2 életformát 1-ben egyesíteni! Még hiba: Christine nem Eddy nője, hanem a tanítványa! Ő annak az öregnek az unokája, aki Eddyt tanította a dutyiban bunyózni. (Az öreg feltűnik a T3 intrójában) Ez magyarázat az "ikerkerakterekre" is. Ling és Miharu is azért verexik tök ugyanúgy, mer ugyanott tanulták.

(Gyerek, neked komoly rumli van a fejecskédben. „Megengedhetetlen", „hozzá nem értés", „félrevezetés", „Square"...kicsit túlspiláztad ezt a Tekken 4 témát, nem? Ki a fenét érdekel, hogy ki kinek a tanítványa? Mit számít a történet? Ne essünk már át a lovacska túloldalára... Martin)

Eddig voltak a tények, most a saját véleményem jön. A TTT a LEGJOBB játék a világon! Legalábbis aT4-ig az volt. Fényévekkel jobb, mint a 3. Rengeteg, pici javítás, kiegészítés történt. Persze ezek nem szúrják ki azonnal az ember szemét, több hónap, sőt év! kell ezek megtalálásához.

(Ja. Több évtized, nem? Már el is felejtettem, hogy van ilyen játék... Martin)

Itt nem a grafika, hanem a JÁTÉK a lényeg. A rengeteg mozgás és lehetőség hatására, ez már nem bunyós játék, hanem harcművészet szimulátor! Ez tényleg nem lecseszés volt, hanem a rajongók lelkivilágát szeretném helyre hozni. Jin Kazama

(Gyere ki a virtuális világból haver, mert rossz vége lesz... Martin)

Szia Martin! Lenne pár kérdésem, amire lehet, hogy megharagszol rám, de én kíváncsi vagyok az 576 történelmére. James Bomb

1. Az első 576 Kbyte 1990 januárjában jelent meg, ugyebár. Nehéz volt megcsinálni az első számot?

(Nem, az első számra sok időnk volt, inkább csak lámpalázasok voltunk. Martin)

2. Te milyen sulit végeztél?

(Budapest (majdnem) összes középiskolájában megfordultam a 4 év alatt :D Tánciskola, faiskola. Már arra sem emléxem, hol érettségiztem le, de a papír megvan... Martin)

3. Hiányoznak a régi kollégáid?

(Nem. De várj, konkrétan kikre gondolsz? Martin)

4. Szerinted az 576 KByte 2001-ben gyakorlatilag tönkrement?

(Gyakorlatilag sikerült valakinek tönkretenni, amiből még a mai napig sem tudott rendesen talpra állni. Martin)

5. Sajnos a Sega-sztok című műsorodról mindig lemaradtam. Nincs rá mód arra, hogy videón megszerezzem?

(Már nekem sincs meg sajnos... Martin)

6. Sz.JVc miért hagyta el az 576 KByte-ot?

(Nekem szó szerint azt mondta, súlyos beteg és pihennie kell. Martin)

Tisztelt Szerkesztőség! Nem vagyok az az irkálós típus, de most mégis szeretnék reagálni Dzson nevű kollégátok 2002 FIFA WORLD CUP – XBOX című „teszt"-jére. Elöljáróban talán annyit, hogy bár a lap nem igazán tetszik, mégis megvettem minden hónapban, mert nagyon szeretem a játékokat.

(Röviden kifejthetted volna, hogy miért nem tetszik. Ha esetleg értékes ötleteid lettek volna, tanulhattunk volna belőlük. Martin)

Legyen az PC, GC, PS, PS2... Általában minden játéktesztet és ismertetőt elolvasok, és annak ellenére, hogy én magam egy XBOX-szal rendelkezem, nagyon tudok örülni az egyéb géptípusra megjelenő JÓ játékoknak. Abszolút nem vagyok híve viszont a manapság igen trendi "azdurvasz*rdeezistenkirály!" féle szócsatáknak. DE tudom, hogy ez már csak így megy nálunk, és hát ezt is meg lehet szokni, mint a szénlapátolást. Persze más az, ha az olvasó írja be a levelezés rovatba, és megint más az, amikor egy játékteszt helyén olvasom az irdatlan xbox fikázást! És ez az ami végtelenül felháborít!

(Miért érzem úgy, hogy te mintapéldánya vagy az elvakult konzoltulajoknak? Martin)

Történetesen nekem XBOX-om van, és képzeljétek nagyon meg vagyok vele elégedve. Történetesen a FIFA sorozat a kedvenc játékom **(Áááá, most már kezdem érteni! Martin)**, és nagy érdeklődéssel vetettem rá magam az xbox-verzió cikkre, de ahelyett hogy a játékról tudhatnék meg valamit, fél oldalon keresztül azt kell olvasnom, hogy Bill Gates mekkora köcsög (amit egyébként én sem cáfolok), az xbox mekkora sz*r, hogy a kontroller „meglehetősen ormótlan" és hogy én mekkora hülye vagyok amiért xbox-ot vettem és nem PS2-t, vagy GC-t „művészien megtervezett hardverrel". Nos ha ebben az újságban amelyik féloldalas betűkkel hirdeti magáról, hogy konzol, egy játékteszt helyén egy konzolt így le lehet sz*rozni, azért én nem fogok a továbbiakban pénzt kiadni. Gondolom nem ebbe a veszteségbe fog tönkremenni az újság, de ha mégis hiányozna az a havi 629 forint, javaslom hogy Dzson pénztárcájában keressétek. Tisztelettel egy volt olvasótok: Maczka Sándor

(Dzsont „bizonyos körök" az „Xbox ostorának" is szokták nevezni, nem is ok nélkül – megesik, hogy elszalad vele a ló és túlzásba viszi a rajongását a PS2 iránt, de ettől még nagyon jó, mondhatni PÓTOLHATATLAN cikkírónk. A fikázást egyébként csak ott és csak akkor követte el, mert rászóltam. Az eredeti X kontroller ellenben tényleg ormótlan, csináltak is helyette egy kisebbet – vajon miért? :) Sajnálom, hogy EMIATT elpártoltál tőlünk. Mert ha egy kicsit több eszed és türelmed lett volna, és átláttál volna elvakultságod fekete ködén, akkor észrevetted volna, hogy Böjtös Gabi viszont kifejezetten elismerően nyilatkozik (elég gyakran) a dobozról, jómagam is meg vagyok vele elégedve – és ennek hangot is adok –, azontúl Veres Miki többször is kinyilatkoztatta véleményét a PS2-re kiadott sok-sok igénytelen program miatt. Sőt, tovább is megyek: ha te ennek tükrében még mindig meg vagy győződve az igazadról, akkor meg sem érdemled, hogy a Konzolt olvashasd. Én meg feleslegesen töröm magam a válasszal, mert úgysem jut el hozzád :(Martin)

Szia Martin! Mostanában elkezdtem venni az 576 Konzolt, szerintem nagyon jó. (Eddig az 576 KByte-ot vettem) és most szeretnék venni egy konzolt. Szerinted melyik a jobb, az Xbox vagy a PS2?És ez a két gép az 576 Shoppokban mennyibe kerül? Bence

(Mind a kettő jó, bármelyiket nyugodtan megveheted. Boltjaink telefonszámait az újságban megtalálod, hívd őket az árak miatt bátran! Martin)

Tisztelt 576 Szerkesztőség. Levelem céltalan, gondoltam írok nektek egy levelet. Először is szeretném úgy porig alázni azt a Horváth Tibit Tatáról, ahogy ő titeket. Ha nem akarja ne vegye. Nem volt igaza azzal, hogy a Retro rovat meg a Gyűrűk Ura előzetes hülyeség . A Retro rovat minden korosztálynak ajánlható. A fiataloknak azért, mert megmutatja, hogy honnan indultunk, az öregek pedig nosztalgiáznak egy jót. Nyalizni nem fogok, megteszi azt más, úgyis tudjátok milyen jók vagytok. Sok bulizást és csajozást kíván nektek Vontszemű Gyula Dunaszerdahelyről

(Kösz Gyuszi, nyalábollak! Martin ;)

Hali Martin&576 team! Már régi olvasótok vagyok és nagyra becsülöm a munkátok. Csak így tovább. Szal az újság király, sirály, best ect ect... Találjátok ki magatok a többi dicséretet. Először is szeretném kifejteni a véleményemet erről a konzol háborús marhaságról amit pár szerencsétlen kockafejű vív mifelénk.

(Ki ne fejtsd, már elég volt belőle! Martin :)

Pár kérdés és kérés...

1. Nem tudjátok, hogy a Soul Calibur 2 körülbelül mikor jelenik meg majd és mire (én úgy hallottam minden platformra jön de azért jobb biztcsra menni)?

(Most év végére ígérik a PS2 verziót, de később jön Xbox-ra is. Martin)

2. GC-re mikor lesz már nagyobb kapacitású memória kártya? (Ha jól tudom külföldön már van és elég borsos az ára.)

(Ha külföldön van, itt is lehet kapni már valahol. Martin)

3. A GC látványvilágát tényleg javítja az RGB kábel vagy ez is csak amolyan „húzzuk le még több zsére a csórót2 dolog?

(Az RGB kábel valóban eredményez minőségi javulást, szebb színek, valamivel élesebb kép! Martin)

4. Néztem a mostani 576-ot és meglepődtem mikor a Blade2 c. játéknál csak a PS2 logót fedeztem fel... Nem úgy volt, hogy az is jön mindenre?

(A logó azt jelenti, hogy a teszt melyik verzióról készült. Keversz minket valamivel! Martin ;)

5. Tegyétek vissza a RETRO ROVATOT! Az egy fullosan király dolog volt, erre most hiányzott! Vagy csak helyhiány miatt maradt ki?

(Kicsit várunk, aztán visszajön! Martin)

6. Csipi tudsz nekem mondani az SSBM-en és az RS2-n kívül olyan GC-s játékot mondani amire érdemes befektetni? Unknown

(Mario Sunshine, Starfox Adventures. Martin)

Kedves Martin, én tiszta szívemből tisztellek téged. Úgy gondolom, te egyike van azoknak a ritka embereknek, akiket nem szégyen tisztelni és szeretni. Téged, és amit csinálsz, amiket írsz, ahogyan írsz. Most éppen az E3 zseniális beszámolója fogott meg. Az, hogy nem csak bemutatod a jövő játékait, hanem ÉLMÉNYekről írsz, a repülőútról, L.A.-ről, a csajokról, fantasztikus! Melyik más konzolos lapban lehet ilyet olvasni? Állítom hogy sehol máshol a világon, utolsó érzelembástya vagytok ebben a „gépies" témában.

(Kösz, kedves vagy! Gondolnád, hogy páran pont ezekért az „élménybeszámolókért" köpködnek le? Miért nem említettünk meg minden egyes szemétláda lúzer játékot, miért nem tettünk be hatszáz képet, miért nem veséztük ki az E3 összes programjának az várható irányíthatóságát, miért nem adtunk az újsághoz egy moslék CD-t gagyi f*s videókkal teletömve. Nekem nem AZ az E3 és amíg én vagyok a főszerkesztő, maradnak a „csajos" sztorik! Martin :)

Az a furcsa, hogy azt se tudom, hogy nézel ki, csak a Szegasztok műsorokból rémlik az arcod (na az is valami eszméletlen volt, emlékszem, vagy ezerszer néztem vissza videóról az első adást amit láttam, annyira megfogott...azt hiszem Sonic vagy Ecco volt, amivel játszottál).

(Öregedtem kicsit. Martin)

A Szegasztok, és az 576 lapokban végzett munkáid engem jelentősen befolyásoltak, gyönyörű lenyomatokat hagytak bennem, jó érzés nosztalgiázni, visszagondolni az első 576 kByte-omra (94/7-8), azt Bibliaként őriztem, olvastam (már nincs meg...:-( ) és ami különlegessé tette számomra az addig ismert újságokhoz képest, az az illata volt. A lapoknak az a gyönyörű illata. Abban a számban is persze volt CSEVEGŐ (a világmindenség legzseniálisabb találmánya), és ha jól emlékszem te írtad. Szinte könnyekig hatott az a két oldal, az a szívhez szóló, őszinte, erőt adó két oldal. A francba is de jó volt.

(...elmereng...Tényleg, de jó volt! Zolee, ECTS, miegymás.... Martin)

Az 576 számomra nem csak újság, olyan mintha levelet írnának nekem távol élő barátok. Még akkor is, ha nem ilyen szubjektíven nézem az újságot, semmi kivetnivaló nincs benne. Az ára NEM MAGAS! Hogy a francba lenne magas, amikor kábé 2 oldal reklám van benne, rohadt kicsik a betűk(=sok szöveg), és TE vagy a főszerkesztője? Ne érdekeljenek a cinikusok, ez a lap JÓ. Amúgy szerintem remekül válogatod össze a stábot, például okáért az újdonsült másodkedvencemet (mert hogy te vagy az első) is te „találtad": Reikert. Lenyűgöz a témabeli műveltsége, az általa írt cikkek szakszerűsége.

(Bocs, ez egy régebbi levél lehetett. Az újak is tetszenek? Dzson, Liquid – zseniálisak! Martin)

A TE cikkeid stílusa is fantasztikus: érdekes hogy szinte minden általad tesztelt játéknál megemlíted hogy „csal a gép". Mert eddig azt hittem ez csak nekem tűnt fel, de jó érzés tudni, hogy más is kiakad az ilyeneken... Tetszik ahogy a Csevegőt vezeted (már amikor), ahogyan bánsz az ott megszólalókkal. A legtöbb esetben mindenki kiérdemli ami jár neki. Tehát tisztellek Martin, az 576 stábot úgyszintén, bár egyiktökről se tudok semmit, csak a cikkeiteket olvasom. Soha ne adjátok fel, a jó dolgokon ne változtassatok, nincs értelme. Számomra az 576 a világörökség része! Még csak annyit, hogy amiket írtam, nem nyalizás volt, hanem valóban őszinte, büszkén felvállalt tisztelet. Komolyan! Koronczai Balázs, született 1983-ban.

(Bazska, nagyon sok szépet írtál (igazat is :), dobj fel egy levlapot „Rajongó" jeligével meg a géptípusoddal – tudom, PS2, de addigra elfelejtem –, örömmel küldök egy ajándék DVD-t! Martin)

Hello 576, de főleg Martin! Hm... ez eredeti volt. Ez a 3. levelem hozzátok (az elsőnél gallyra ment a net, a másodiknál amire választ is kaptam volna, a Martin nevű válasz E-mailt meg kitörölte az muterom mert azt hitte hogy vírus. Majdnem lekarmoltam magam!)

(Hihihi. Martin a fertőző akcióban! Martin :)

Azért írok most megint mert valakivel meg kell osztanom az utóbbi napok történéseit. Az egész azzal kezdődött hogy az egyik haverom kapott egy Xboxot. Jött a telefon ugorjak má' át hozzá, mer' mekkapta' az X-et. Átmegyek leülünk DOA3-azni, és közben elkezd(ünk) dumálni. Szépen lassan előhozza a szokásos „konzolháború" témakört: mert azért az X mégiscsak nagyon király... Meg szebb is ez a DOA mint a Tekken 4. Egy kis idő és jobb lesz a gép, mint a PS2. Erre én csak szó nélkül bólogattam, és közben ez a levél fogalmazódott meg bennem. Szerintem a mostani konzolok gyakorlatban nyújtott teljesítménye közel egyforma, és most már talán a játékok minőségére kéne odafigyelni, és nem biztos hogy a rangsort a grafika határozza meg. Erre a Metal Gear döbbentett rá: a mostani szinthez képest a grafikája már elavult de az új játékok közül talán csak a FFX bírt hasonló élményeket nyújtani (tisztelet a kivételnek). Üdvözlettel, András, Fehérvárról

(Bingo! Kit érdekel a vas? A szoftver a lényeg! De jó lenne már ezt is belátni mindenkinek... Martin)

Helló Martin meg a többiek! Azt szeretném leírni minden olvasónak, hogy hagyjanak minden gépet békében, mivel nem a gépeket kell szidni hanem a játék fejlesztőket, akik képesek sz*r játékokat készíteni.

(Ámen! Martin)

Gamecube árával nincs gond, de a játékok terén mikor lesz észbeli ára?

(Hmmmmm. Az új játékok ára nem hiszem, hogy drasztikusan csökkeni fog... Martin)

A rovat nekem személy szerint hiányzik és nem is kicsit, nagyszerű ötlet volt, de komolyan. Üdvözlettel György János

(Folytatjuk! Martin)

Csum 576 Konzol! Épp az előbb nyomtam be egy nyalókát, ezt csak azért írtam le mert finom.

Na szóval el kell mondanom hogy a kezdetektől veletek vagyok, és ez nem kamu, és nem is megrendeltem őket utólag. Tényleg az első számtól a 2002-es duplaszámig mind megvan, és erre mérget vehettek. Szerintem ez már önmagában is dicséret nektek, hát még ha elmondom hogy büszke vagyok rátok, olyan mintha velem együtt néha küszködve, máskor nevetve értünk volna el idáig. Olyan mintha én is beletartoznék ebbe a bandába, és ez nagyon király érzés. Azért írtam mert belegondoltam hogy nem vagyok egyedül ezzel a helyzettel, ebben szinte biztos vagyok, és mostanában a csevibe 13-14-éves srácok írnak és bár ők is arany gyerekek azért jól esne nektek egy mondhatni öreg róka elismerése. Szóval büszke vagyok rátok, Martint pedig valahol csodálom is, mert kevesebb mint 100 forintból a triplájára növelte az újság terjedelmét, szerintem erre azért kevés ember képes a szakmában, csak rá kell nézni a konkurenciára.

(Van nekünk olyan? Martin ;)

Ha jól emlékszem Martin egy műsort is vezetett, kár hogy abban az időben én még porba fingó voltam és semmit nem értettem belőle.

(Pedig nem volt egy bonyolult tudományos műsor! Martin :)

Ja lenne még egy dolog itt a tarsolyomban, ugyanis arra gondoltam írhatnék egy cikket az újságba. Varga Tamás alias Cybertom Budapest

(Írj, megnézzük! Nyomd rá a az „Öreg róka tesztelni ckar" jeigét, hogy tudjalak azonosítani! Martin)

Dear Martin. A lap természetesen nagyon állat. Szerintem rekordot is döntöttetek azzal hogy 50 szám után még csak egyszer emeltétek az árát, mialatt a tartalma kb. négyszeresére nőtt. Lenne 3 kérdésem:

1. A nyári duplaszám mért nem nagyobb valamivel mint a régi szép időkben? Végül is DUPLA szám... azt se bánnám he 800 Ft körül lenne, de legyen nagyobb!

(Nem tudom hol olvastad, hogy DUPLA szám? ÖSSZEVONT szám! Különbség... Martin)

2. Van a szerzőknek külön E-mail címe?

(Aki akarja, odaírja a cikk után. Martin)

3. Ez inkább kérés: Léci írjatok már a Sonic Advance-ről. Röhej hogy én már több mint fél éve kijátszottam, több mint 1 millió darabot eladtak belőle, fejlesztik már a második részét, ti meg még alig említettétek. Hasonló a helyzet a Sonic Adventure 2 Battle-lel is. Lehetne írni róla. Az E3 leírás (mint mindig) iszonyú jó volt.

(A neved nem direkt hagytam le, de sehol sem találom. A Sonic Advance-t majd említem a Credonak, a másik GC game nincs meg nekünk. Martin)

Szeretném elmondani mennyire rosszul esett elolvasni a tavalyi konzolokban a játékok értékelését. Ritka volt az a játék amelyik elnyerte volna a tetszésüket. Gondoltam is magamban: bizonyára kezdenek a fiúk –már bocsánat! – kiégni. Azonban jött januárban a SW-ROGUE LEADER, februárban a LUIGI'S MANSION és rájöttem arra, hogy nem önök felelősek a játékok minőségéért. Önök csak megosztják velünk jó és rossz tapasztalataikat, amiket a játékok tesztelése alatt szereztek. A késztők és kiadók bűnösek, hogy mindenfajta szemetet megjelentetnek, ezekre a csodamasinákra.

(Uram, elmondhatjuk, hogy ön megvilágosodott! Martin)

Továbbá nem értettem az okosok „oktalanságát", hogy temessük el az Xbox-ot, mielőtt még megszületett volna. Mivel az úgy is a Bill bácsi (aki gonosz, csúnya és kapzsi) ötlete volt azért, hogy még több pénzt kaparjon össze. Kérdem én a SONY és NINTENDO cég miért nem adja ingyen (vagy legalább fél áron) a gépeit?

(Bill Gates – hála a médiáknak :(– iszonyú szemét embernek lett beállítva. Sokan azt sem tudják, ki ő valójában és mit csinál; divat őt utálni és ez elég a „népnek". Sokan még életükben nem láttak Xbox-ot, azért mernek olyan születlenséget állítani, hogy az „nem konzol". Mi a rák lenne akkor? Martin)

Még kimondani is rossz, de (szerintem) ma az a helyzet, hogy szerkesszünk egy gépet és rá játékokat, hogy minél többen megvegyék. És miért? Igen sajnos a pénzért!

(Ja, ez van. Mi lehet tenni? Martin)

Az új Star Wars filmek új keletű kritikusait sem értem. Mi a bajuk ezekkel a filmekkel, még hogy Lucas úr pénzhiánnyal küszködik és ezért készíti az újabb részeket...na ne! Nem inkább az van, hogy a gyerekek mára felnőttek és elveszett, kiveszett belőlük az a gyermeki lelkesedés? Inkább kritizáljuk, ha már betiltani nem tudjuk... Én két csemetémmel néztem végig a Baljós Árnyakat és ugyanazt a csillogást vettem észre szemükben az irányítóhajó felrobbanásakor, mint az én időmben az első halálcsillag elpusztulásakor az én szememben ragyogott. Egyelőre ennyi és köszi mindenkinek, aki a KONZOL létrejöttében vétkesnek találtatott, mert ha ez az újság nem lenne valami hiányozna „a megszállott játékosok" életéből!

(Kösz, igyekszünk. Neked is elkeveredett a neved, bocs. Martin)

Lehet-e közhelyek nélkül kezdeni egy első levelet? Már az is lehet, hogy az előző kérdés is az. A nevem Baranyi Lajos és már 93. óta olvasom az 576-ot.Szinte már régi ismerősként olvasom az írásaidat, pedig csak egyszer találkoztunk egy Computer Karácsony alkalmával. Mindig megvettem az 576-ot, és a szétváláskor áttértem a Konzolra. Tudom, hogy ezek az információk érdektelenek, de szükségesnek éreztem leírni, hogy tudd, hogy mennyire rajongom a magazinért.

(Te is régi motoros lehetsz! Martin ;)

A rajongásom nem alaptalan, mert objektív és egyéni teszteket csak Nálatok lehet találni.

(Rajta vagyunk az „egyéniségen" ezerrel! Martin)

A mai napig elő szoktam venni a régebbi számokat, hogy nosztalgiázzak egy kicsit. Pár kérdésem is lenne. Az immáron „legendává lett" Zolee mivel tölti hétköznapjait? Tényleg hidegen hagyja már a „játékok világa"? Szokott-e a szerkesztőségben látogatást tenni Nálad, és van-e, hogy egy-egy új játék láttán elégedetten csettint?

(Egy komoly reklámirodát vezet, apáskodik, nem látogat (a szemét :) és a játékok is teljesen hidegen hagyják... Martin)

Ha furcsállnád a kérdéseimet azonnal megmagyarázom. Olyan legendák mint Ő vagy Te, már az új generációban nem leledzenek. Nekik is van stílusuk, de néha az erőltetés határát súrolja. Ha ezt a levelet nem csak Martin olvasná, akkor megjegyezném, hogy akinek nem inge...

(Nem kell eszkuzálnod magad, tudom, miről beszélsz! Martin)

Téged mi fogott meg igazán? Melyik az a program ami Nálad kiérdemelte a "A JÁTÉK" címet?

(Az újabbak közül természetesen a Tekken, a Tenchu, a Metal Gear Solid és a Final Fantasy VII PS-en. Valami miatt imádom a Silent Hill 2-t PS2-n, bár nincs energiám végigjátszani, meg az előző epizód tökéletes ismerete is kéne hozzá, ami nincs meg :(Xbox-on sokáig nyomtam a HALO-t és elfeküdtem a Turoktól. A 16 bites Street Fighter 2-ket imádtam + a Final Fantasy VI-ot. De az abszolút favoritjaim a retro játéktermi gépek: Phoenix, Amidar, Vanguard, Guerilla Wars. Martin)

Emlékszem mikor egy régebbi számban (elég régiben) úgy kezdted a cikket, hogy: „Mindig is a Street Fighter 2 volt a kedvenc játékom...". Néhány cikk sorát jobban tudom, mint mondjuk az "Anyám tyúkját". Bocs, hogy mindig nosztalgiázok, de véleményem szerint (és szerintem Te is ezen a véleményen vagy) a régi játékok jobban magával ragadták az embert, mint a mai marketingkakik.

(Tök így van. Martin)

Vannak kivételek, de ezek mint a fehér holló. Valószínűleg nem csak én vagyok az egyetlen ilyen régi motoros. Továbbra is maradok hü olvasótok!

(Éljél sokáig Öreg! Martin ;)

Sziasztok! Nagy kéréssel fordulok hozzátok! Körülbelül egy évvel ezelőtt rendszeresen vettem a lapotokat, és meg kell hagyni, mindig is nagyon tetszett. A kérés pedig a következő: szeretnék újra egy konzolt vásárolni (mármint gépet), de nagy a konkurencia a piacon. Szóval melyik az ideális (Xbox, PS2, Gamecube)? Van olyan, ami veri a többit? Csak úgy összegezve. Nem érdekesek a technikai eltérések. Tudom, ez nem tartozik a kedvenc kérdések közé, amivel titeket idegesítenek, de nekem tényleg kéne a segítségetek! Előre is köszi a választ! Üdvözlettel: Deák Attila

(Megválaszolhatatlan kérdés! PS2-re van mennyiségileg a legtöbb játék és nagyon sok exkluzív cím, melyek kihagyhatatlanok. Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 2, Devil May Cry, ICO, Final Fatasy X. Ha viszont a „speciális" 3D-s játékokat kedveled, mint mondjuk az FPS, az Xbox-ot válaszd a frenetikus HALO, az elképesztő Turok Evolution vagy a dögös Conflict Desert Storm, no meg a legendás Morrowind miatt. A két gép egyenértékű, nem lehet közülük „jól" választani. Gamecube-ra jelenleg kevesebb nagy cím van, viszont ezek tipikus Nintendo mesterművek, elsősorban műértőknek: Mario Sunshine, Rogue Leader, Starfox, nemsokára jön a Zelda.)

Helló! Lenne pár kérdésem. Egyik számban olvastam, hogy pár Xbox-os játékból könyvet csinálnak. Kérdésem ezeket hol lehet megszerezni? (Nem baj ha nem magyar csak német ne legyen.)

(???? Nem tudom, hogy miről van szó... Martin)

A másik hány Xboxot adtak eleddig?

(Sokat, de kevesebbet, mint amennyit akartak. Martin)

Harmadszor pedig a Mafia lesz xdobozon??? Na csak ennyit szeretem volna tudni Csá! Nagy Péter

(Lesz! Martin)

Na lányok, ennyi lett volna. Decemberben megint jövök. Kügyetek' sok levelet, meg régi fajta (1977-1985) Star Wars figurákat, karton hátlapokat! Megveszem, vagy cserélünk valamire, PS2-Xbox játékra, akármire. Hajrá Majka! :)

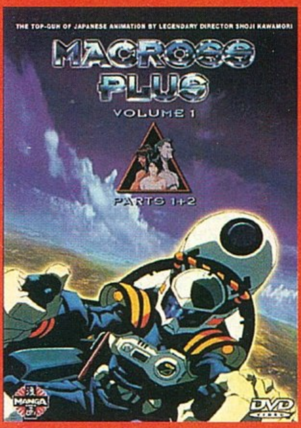
Martin

anime

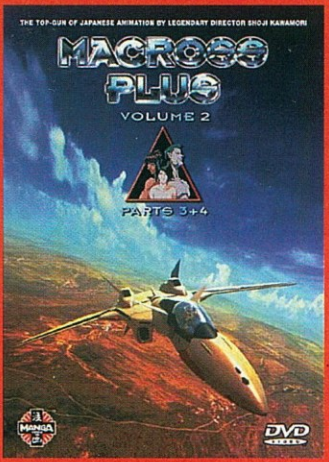
MACROSS PLUS (1994)

Színes, japáni rajzfilm, játékidő: 4x 35 perc
A forgatókönyvet Keiko Nobumoto írta
Rendezte: Shoji Kawamori és Shinichiro Watanabe
Produkció: Bandai Visual / Big West / Shogakukan, Inc.

Történet: Idő: 2040. Helyszín: Az Éden bolygó kolóniavilága, New Edwards légitámaszpont. A Védelmi Minisztérium a Szuper Nova project keretein belül alkalmazza az állandó bajkeverő veritech pilótát, Isamu Dysont az YF-19 vadász tesztelésére. Vetélytársa Guld Bowman, egykor legjobb barátja, most minden tekintetben riválisa, az YF-21, mentálisan vezérelt gép tesztere. A felállás eddig egyszerű; a képbe azonban hamarosan befúrja arcocskáját Myung Fang Lone, közös gyermekkori barátjuk és – hoppá! – közös gyermekkori szerelmük – jelenleg a Sharon Apple nevű virtuális megabálvány „producere". A Szuper Nova project ezek után furcsa élet lovagol meg. Myung a két fiatalember közt vergődik, azok meg egymás közt, veritech vadászokban. Feltűnik Otakon szellemi ihletője, Yang Nueman is, a szuperhacker, aki Sharon Apple betörését célozza meg: Sharon pedig (naná, hogy a negyedik epizódra öntudatra ébred :) a Macross univerzumot kívánja magának. „Az anime Top Gun-ja" – lelkendezett egy amerikai kritikus. Tényleg, s valóban. Hál' Istennek Tom Cruise nélkül.



Megvalósítás: A Macross Plus megjelenésekor gyakorlatilag a Martin által oly' nagyon kedvelt Robotech saga első harmadának Macross-át élesztette újra, nemes egyszerűséggel ragadva meg mindazt, ami jellemző volt a szériára: óriásrobotokat, rockzenét, szerelmi háromszöget. Az OVA után természetesen megjelent annak „egybeolvasztott" változata is, Macross Plus: The Movie címmel – elsősorban a Macross City-i koncert remek újrakeverésével szerzett rajongótábort magának; az OVA megtekintése után beszerzése azonban már nem javallott – gyakorlatilag ugyanazt kapjuk, csak tömörítve. Mind a négy epizódra jellemző a dinamizmus (bár a harmadik rész inkább amolyan elmélázás, abban a robotrepülők összecsapásának kevesebb tér jutott) és az okos beállítások. Remek történet, harci koreográfia Itano Ichirotól, fantasztikus zene a legendás Kanno Yoko (Please Save My Earth) szürkeállományából. A Macross univerzum érdekes, a karakterek élnek, a mecha akció villámgyors. Csak ajánlani tudom.



DVD: A lemez kitűnően sikerült, képminősége jobb, mint a korábbi japáni lézerlemez kiadásé. Valódi benchmark: a bevezető képsorok „napba repülése" kitűnő alkalom, hogy felmérjük lejátszónk képességeit – ha a nap korongjának széle pixelezett, nyugodtan el lehet kezdeni a halk káromkodást. A színezés vibráns és éles, a kép stabil. Referenciaanyag tehát. Természetesen a legolcsóbb, amerikai kiadásról beszélünk. Az angol Dolby Digital 5.1 soundtrack magával ragadó: a mechák megdolgoztatják a mélynyomókat. Az angol dub kitűnően sikerült, még – a japáni eredetitől markánsan eltérő, ám a moziba tökéletesen illeszkedő – szóviccekre is futotta a fordítók erejéből. Minden tekintetben lenyűgöző kiadás, talán csak az extrák mennyiségére lehet panaszunk – ezek többsége a Manga Entertainment öntömjénzése ill. rövid, semmire sem használható zenei videó.

Hozzáférhető DVD kiadások:

MACROSS PLUS, VOL. 1 (Ep. 1&2) / 2 (Ep. 3&4) (R4 PAL, darabja kb. AU$30)
Hang: japáni (Dolby Surround), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: angol
Extrák: Karakter- és mechaprofilok

MACROSS PLUS DVD COLLECTION: MACROSS PLUS 1 & 2 (R2 NTSC, kb. $84)
Hang: japáni (Dolby 2.0), angol (Dolby 2.0)
Feliratok: japáni
Extrák: Macross: A Future Chronicle (Történelmi áttekintés)

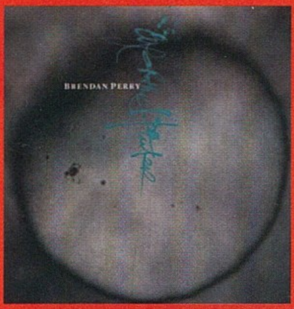
MACROSS PLUS VOL. 1,2,3,4 (R2 NTSC, darabja kb. $30)
Hang: japáni (Dolby Digital 5.1), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: japáni

MACROSS PLUS VOL. 1 (Ep. 1 & 2) / 2 (Ep. 3 & 4) (R1 NTSC, 1999, darabja kb. $24)
Hang: japáni (Sztereó), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: angol
Extrák: Manga Entertainment reklámok, zenei videók, fotógaléria, trailer-ek, TV-reklámok

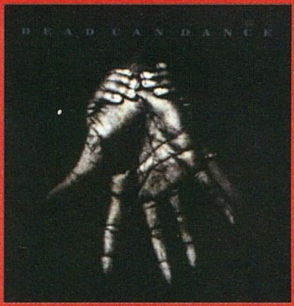
zene

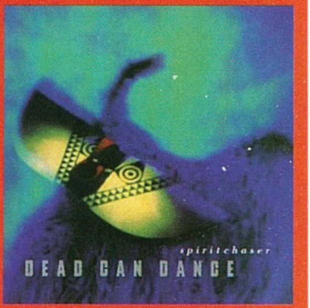
BRENDAN PERRY: EYE OF THE HUNTER (1999)

http://www.deadcandance.com

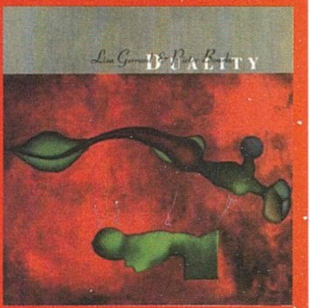


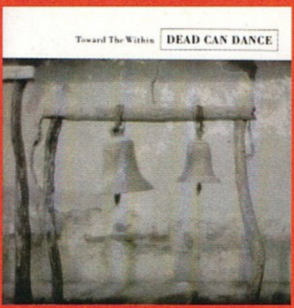












Igen, AZ a Brendan Perry. A „Dead Can Dance féle". Tekintve, hogy ez az utolsó Cool-Túra a Konzol hasábjain (nem, nem Billy miatt fejezzük be ;), egyszerűen muszáj volt begyömöszölnünk az urat. A Dead Can Dance ugyanis a Szerző egyik kedvenc csapata (a U2 mellett), zenéjükben – bár Ausztrál a formáció törzsét egykoron alkotó duó, Brendan Perry és Lisa Gerrard – az európai folkot, pontosabban a középkor és a reneszánsz muzsikáját köszönthetjük viszont (meg némi afrikai népzenét, ha a Spiritchaser-t toljuk lupe alá), a nagyközönség által hálásan kezelt „worldbeat" és „ambient pop" dallamokkal fűszerezve. A DCD 1981-ben alakult; Perry, Gerard, Paul Erikson és Simon Monroe alkották a törzset. 1982-ben Perry és Gerard Londonba költözött, és egy éven belül lemezszerződést vágtak a nyeregtáska alá az Ivo Watts-Russell vezényelte, független 4AD kiadóval (később szerepeltek Watts-Russell This Mortal Coil project-lemezein is, érdemes utánajárni). Erikson és Monroe nem tartott velük; debüt albumuk így 1984-ben jelent meg, az azt megelőző négy év munkáját fogva össze. Az ezt követő időszak remekül modellezhető a kiegészítő diszkográfia segítségével – annyit érdemes megjegyezni, hogy az áttörést az 1985-ös Spleen and Ideal c. album hozta, mely az Egyesült Királyság „indie" slágerlistájának második helyét kaparintotta meg annak idején. A kilencvenes években ontották a legjobb anyagot: a köztudat felé aláfestést a Baraka c. filmhez, a rajongóknak az 1993-as, zseniális Into the Labyrinth c. albumot, aminek hanganyagával végig is koncertezték a civilizált világot – ennek állít emlékművet a Toward the Within c. album ill. koncertfilm (már DVD is – sajnos itthon még nem láttam kereskedelmi forgalomban). Lisa szólózni kezd (The Mirror Pool, majd Duality Pieter Bourke-kel), az 1996-os Spiritchaser a DCD utolsó albuma.

A csapat feloszlását követően az énekes / dalszerző / multiinstrumentalista Perry barátaival zenélgetett (Hector Zazou 1998-as, Lights in the Dark c. albumán tűnt fel, majd Peter Ulrich oldalán annak Pathways & Dawns c. korongján), majd Lisához hasonlóan szólókarrierre lépett: ez volna kérem az Eye of the Hunter. Szomorú, fájdalmas, ám inspiráló. Szépséges muzsika, intelligens zene.

Dead Can Dance diszkográfia /
Perry és Gerard szólólemezek:
1984 – Dead Can Dance
1985 – Garden of the Arcade Delights (EP)
1985 – Spleen and Ideal
1987 – Within the Realm of a Dying Sun
1988 – Serpent's Egg
1990 – Aion
1991 – A Passage in Time (kompiláció)
1993 – Into the Labyrinth
1994 – Toward the Within
1995 – The Mirror Pool (Lisa Gerrard)
1996 – Spiritchaser
1998 – Duality (Lisa Gerrard)
1999 – Eye of the Hunter (Brendan Perry)
2001 – Dead Can Dance 1981-1998 (kompiláció; 3 CD + DVD)

internet

RED MEAT – FROM THE SECRET FILES OF MAX CANNON

http://www.redmeat.com

1996-ban tekinthettünk bele első alkalommal Max Cannon titkos aktáiba – az azóta eltelt nyolc év alatt a „Vörös Hús" az Internet egyik legismertebb és legkedveltebb képregény-sorozatává nőtte ki magát. Morbid, sötét, ám a hazai olvasó számára sajnálatos módon sok helyütt felsőfokú angol nyelvtudást – sőt, az amerikai kulturális közeg ismeretét is – feltételező matéria. Ugyanakkor roppant szórakoztató; aki bírja a nyelvet, feltétlenül látogassa meg az archívumot :). A regionális fordításokat (legismertebb talán a cseh Frantisek Fuka transzlációja – ő maga a ZX Spectrumos Tetris 2 és számos szöveges kalandjáték szerzőjeként ismert (meg ugye ő fordította csehre a Csillagok Háborúja eposzt); amolyan „cseh Rátkai") szorgosan könyvek majd albumok követték – a Hús lelépett a drótról a papírra. Már csak a magyar debüt várat magára – reméljük, nem sokáig...







reiker@eigo.co.jp

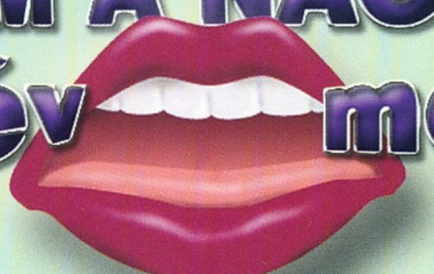
576 KONZOL – A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA




Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, az áremeléstől FÜGGETLENÜL
5760,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

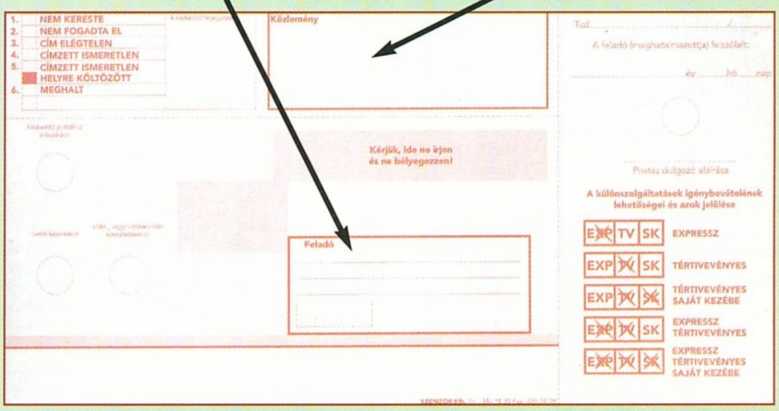
Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

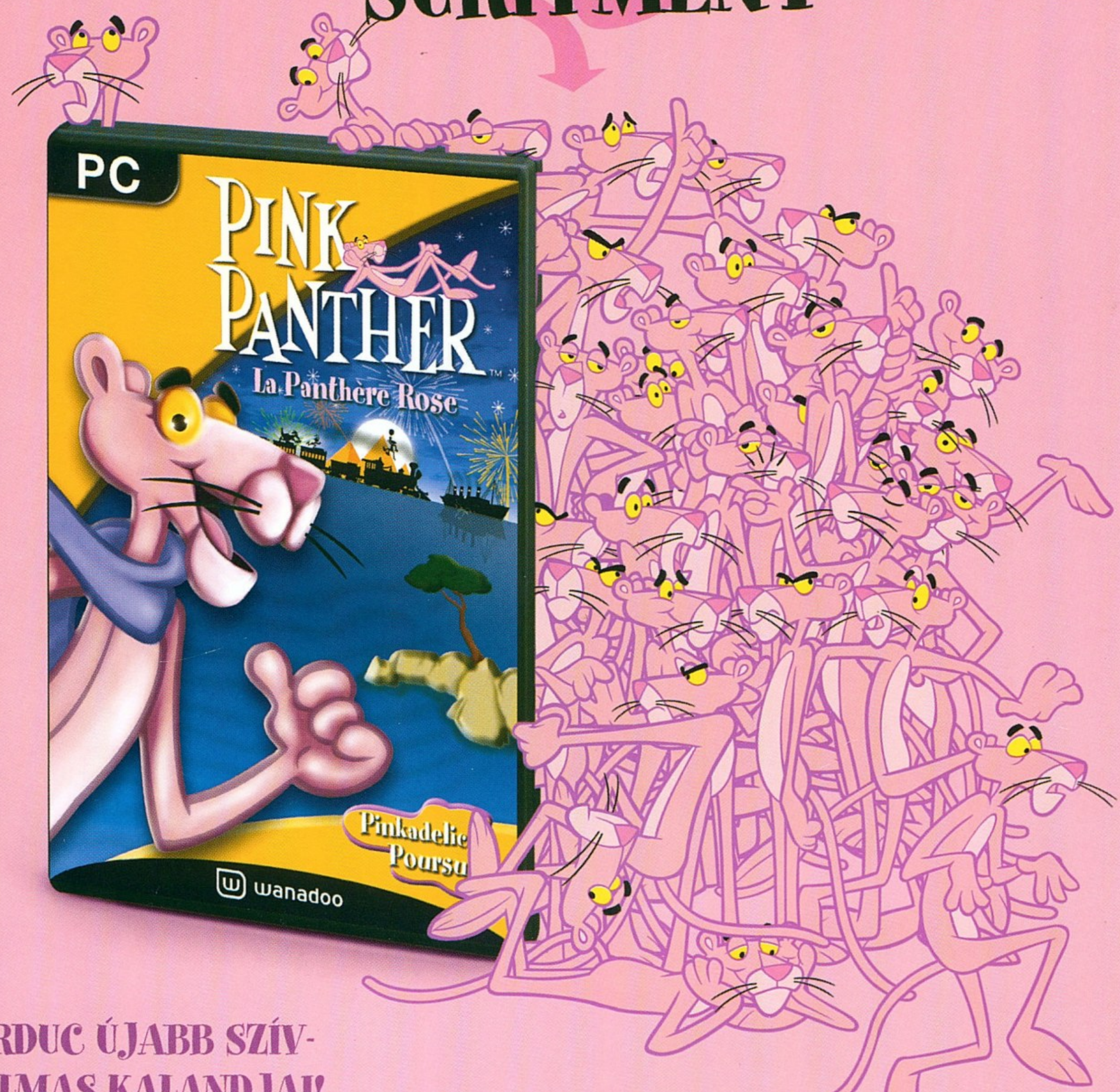
Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

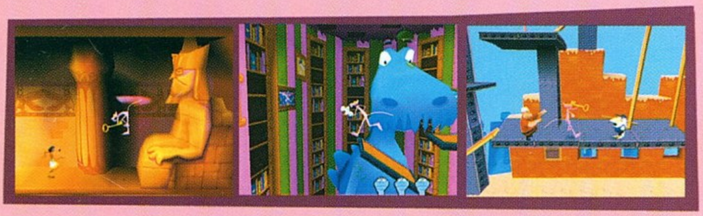




PÁRDUC SŰRÍTMÉNY



A RÓZSASZÍN PÁRDUC ÚJABB SZÍV-SZORÍTÓAN IZGALMAS KALANDJAI!



- Hat felfedezendésre váró univerzum, az ókori Egyiptomtól Drakula kastélyán át a gengszter paradicsomig.
- Félelmetes legyőzendő ellenfelek!
- Évszázados titkok megfejtése a világ legstílusosabb párducával.
- Hajmeresztő görkoris pályák!

PlayStation

GAME BOY ADVANCE

PC



www.pinkpanther-game.com

MGM INTERACTIVE

étranges libellules

wanadoo

www.wanadoo-edition.com